



NORSK SKOLEBRIDGE

B r i d g e l æ r e r e n s p e r m

#norskskolebridge #sparebankstiftelsendnb

<https://juniorbridge.no/norsk-skolebridge/>



NORSK SKOLEBRIDGE



Hva er Norsk Skolebridge

Norsk Skolebridge er et nasjonalt prosjekt der 6. klasse ved utvalgte skoler får tilbud om 2-timers innledende bridgeopplæring i skoletida. Etter skolebesøket etableres det et lokalt fritidstilbud med bridge for barna rett etter skoletid. Målet er å gi barna kunnskap de kan ha glede av hele livet. Tilbudet er gratis for skolen.

Prosjektet er ledet av Norsk Bridgeforbund og støttet av Sparebankstiftelsen DNB og Bufdir.

Hvordan passer bridge til læreplanen?

Bridge kan brukes som en del av undervisningen for å nå læreplanmål både i overordnet del av læreplanen og fagspesifikke mål, spesielt innen matematikk. En mer utfyllende beskrivelse finnes på side 2.

Hva innebærer Norsk Skolebridge for skolen?

24 skoler i Norge har blitt med siden 2023. 10 nye skoler vil få tilbud i 2025/26. Rektor må gi tilbakemelding på om skolen ønsker å være med innen to uker etter at dere får tilbudet, ellers kan tilbudet gå til noen andre.

Når rektor har bekreftet skolens deltakelse, avtaler vi tid for bridgeopplæringen i skoletiden. Det settes av 2 skoletimer. Bridgeopplæringen kan foregå klassevis, eller man kan samle flere klasser. Alle klassene på trinnet skal få samme tilbud. Alle elevene vil få med seg hjem en kortstokk og en brosjyre om bridge.

De lærerne og assistentene som normalt er til stede i timen blir med i timene med bridgeopplæring. En autorisert bridgelærer fra Norsk Bridgeforbund er ansvarlig for undervisningen, og det lokale bridgemiljøet stiller med nok assistenter til at det blir én voksen per femte elev. Alle voksne har godkjent politiattest.

Skoler som blir med på prosjektet forplikter seg til å låne ut et egnet lokale (klasserom/aula e.l.) en gang i uka til fritidstilbudet som starter opp etter skolebesøket. Skolen får tilbud om å bli inkludert i forskning utført av University of Stirling på effektene av bridgeopplæring på inkludering, trivsel og læring.



Hva skjer på bridgeopplæringen i skoletiden?

Lek, inkludering, problemløsning og samarbeid er hovedfokus i undervisningen. Elevene plasseres 4 og 4 rundt rektangulære bord, med én elev ved hver kant. Klassens lærer deler inn i grupper. Det meste vil foregå i praksis ved bordene, med en kortstokk som verktøy.

Elevene vil få trent konsentrasjon, kommunikasjon, samarbeid, statistikk, algoritmisk tenking, sosiale egenskaper, strategi og problemløsning i praksis. Alle elever kan delta på like premisser.

Hva får elevene?

Elevene får tilbud om et fritidstilbud der alle, uavhengig av fysiske og sosiale forutsetninger kan delta på lik linje. Elevene får servert et enkelt måltid (frukt eller brødmat) hver gang. Elevene får lære et utviklende spill som gir nettverk og fellesskap hele livet, en tankesport som kan praktiseres på tvers av generasjoner. Elevene får mulighet til å tette kunnskapshull i matematikken, og blir vist spillets verden med uendelige utfordringer.

Informasjon til foreldrene

Elevene vil få med seg hjem to informasjonsskriv: En brosjyre om bridge, og en om det lokale fritidstilbudet som starter opp 1-2 uker etter skolebesøket. Fritidstilbudet vil være gratis for elevene. Medlemskap i en lokal bridgeklubb (frivillig) vil koste 50,- i året. Tilbudet skal aktivt jobbe for å motarbeide sosial ekskludering.

- Breddeorganisasjon, 8 500 medlemmer, 24 kretser, 304 klubber. Valgt styre på 7 personer, 5 ansatte i administrasjonen.
- Medlem av European Bridge League (EBL) og World Bridge Federation (WBF), samt Frivillighet Norge.
Hjemmeside: www.bridge.no og www.juniorbridge.no
- Alle turneringer er rusfrie og følger WADA-standard.
- Bridge er et kortspill for fire personer, en tankesport på linje med sjakk. Hovedforskjellen er at man i bridge må løse problemene i samarbeid med makker.
- **§ 1-1 Formål:** Å utbre kunnskap om og forståelse for bridgesporten som positiv verdiskaper i samfunnet og for det enkelte individ gjennom et fellesskap preget av likeverd, lojalitet, ærlighet og demokrati.
- Norge er en stormakt i tankesporten bridge: Regjerende europamestre i bridge i åpen klasse.
- Norge har sterke resultat i juniorklassen: VM gull i 2019 og 2022 i U26W lag og U26W par i 2019, EM gull i 2018 i U16 par, U26 mix par, U26W.



Bridge og livsmestring

Bridge gir mestring og **motivasjon** i skolehverdagen: Meld.St.22 (2010-2011) Motivasjon – Mestring - Muligheter p39 viser til at spillbasert læring kan gi gode muligheter for å engasjere elevene i aktiviteter som kan gi økt læring og innebære fordeler i opplæringen.

- I bridge opplever man **mestring** på mange nivå i hvert eneste spill – fra å vinne stikk, få til et godt samarbeid med makker, greie kontrakten, by riktig nivå. Trening i fair play.
- En **inkluderende** aktivitet. Alle, uansett sosial, kulturell og språklig bakgrunn, kjønn, politisk ståsted, fysisk og psykisk funksjonsevne, kan spille og få et fellesskap.
- Et **nettverk** uansett hvor du er i landet, som for eksempel kan hjelpe deg inn i din første **jobb**.
- Man er avhengig av makker – man løser oppgaver og presterer sammen. Trener samhandling, relasjoner og sosiale ferdigheter
- En Dansk levekårsundersøkelse fra 2015 viser at «*bridgespillere vurderer deres helbred bedre end den generelle borger. Undersøgelsen viser også, at bridgespillere er **væsentligt mindre belastet af langvarig sygdom** end den generelle borger.*»

Bridge og matematikk

- I bridge regner man mye med små tall. Forsterker **grunnleggende regneferdigheter**.
- Et kjerneelement i matematikkfaget er **utforsking og problemløsning**, og handler om at man leter etter mønster, finner sammenhenger og diskuterer seg fram til en felles forståelse. Det vil elevene drive med i hvert eneste meldingsforløp.
- Bridge er en god modell for **dybdelæring i statistikk**.
- Å regne honnørpoeng er **algebra i praksis**.
- Elevene **løser problemer i samarbeid** med makker både i meldingsforløp og motspill.
- I bridge **tilnærmer vi oss problem på en systematisk måte**. Man må kontinuerlig vurdere hvilke steg som må til for å finne beste løsning. Man må bryte ned komplekse problem i mindre, håndterbare delproblem som lar seg løse. Dette er element i **algoritmisk tenking** - en ferdighet som blir sentral både i matematikkfaget og i de nye kompetansemålene innen programmering.

Bridge og læring

- Elever som lærer bridge **presterer 24 % bedre i matematikk** og 20 % bedre i lesing i forhold til elever som ikke lærer bridge (målt med Iowa Test of Basic Skills - ITBS) (C. Shaw, 2005).
- Elever som lærer bridge blir **bedre til å løse logiske problem** (A. Kowal, 2011).
- I Danmark har [Dansk Skolebridge](http://www.dansk-skolebridge.dk) introdusert bridge på **200 skoler for 20 000 elever**. «*Vi har en formodning om, at bridge er med til at styrke forskellige kompetencer hos eleverne, som logisk sans, koncentrations-evne og dermed også indlæringen.*» Kurt Iversen, Mårslet skole.
- Trener **konsentrasjon** og evne til å sammenstille kompleks informasjon og **vurdere informasjonen kritisk** for å løse problem – egenskaper som kan brukes i alle skolefag.



NORSK SKOLEBRIDGE



Hva er Norsk Skolebridge

Norsk Skolebridge er et nasjonalt prosjekt der 6. klasse ved utvalgte skoler får tilbud om 2-timers innledende bridgeopplæring i skoletida. Etter skolebesøket etableres det et lokalt fritidstilbud med bridge for barna rett etter skoletid. Målet er å gi barna kunnskap de kan ha glede av hele livet. Tilbudet er gratis for skolen.

Prosjektet er ledet av Norsk Bridgeforbund og støttet av Sparebankstiftelsen DNB og Bufdir.

Hvordan passer bridge til læreplanen?

Bridge kan brukes som en del av undervisningen for å nå læreplanmål både i overordnet del av læreplanen og fagspesifikke mål, spesielt innen matematikk. En mer utfyllende beskrivelse finnes på side 2.

Hva innebærer Norsk Skolebridge for skolen?

24 skoler i Norge har blitt med siden 2023. 10 nye skoler vil få tilbud i 2025/26. Rektor må gi tilbakemelding på om skolen ønsker å være med innen to uker etter at dere får tilbudet, ellers kan tilbudet gå til noen andre.

Når rektor har bekreftet skolens deltakelse, avtaler vi tid for bridgeopplæringen i skoletiden. Det settes av 2 skoletimer. Bridgeopplæringen kan foregå klassevis, eller man kan samle flere klasser. Alle klassene på trinnet skal få samme tilbud. Alle elevene vil få med seg hjem en kortstokk og en brosjyre om bridge.

De lærerne og assistentene som normalt er til stede i timen blir med i timene med bridgeopplæring. En autorisert bridgelærer fra Norsk Bridgeforbund er ansvarlig for undervisningen, og det lokale bridgemiljøet stiller med nok assistenter til at det blir én voksen per femte elev. Alle voksne har godkjent politiattest.

Skoler som blir med på prosjektet forplikter seg til å låne ut et egnet lokale (klasserom/aula e.l.) en gang i uka til fritidstilbudet som starter opp etter skolebesøket. Skolen får tilbud om å bli inkludert i forskning utført av University of Stirling på effektene av bridgeopplæring på inkludering, trivsel og læring.



Hva skjer på bridgeopplæringen i skoletiden?

Lek, inkludering, problemløsning og samarbeid er hovedfokus i undervisningen. Elevene plasseres 4 og 4 rundt rektangulære bord, med én elev ved hver kant. Klassens lærer deler inn i grupper. Det meste vil foregå i praksis ved bordene, med en kortstokk som verktøy.

Elevene vil få trent konsentrasjon, kommunikasjon, samarbeid, statistikk, algoritmisk tenking, sosiale egenskaper, strategi og problemløsning i praksis. Alle elever kan delta på like premisser.

Hva får elevene?

Elevene får tilbud om et fritidstilbud der alle, uavhengig av fysiske og sosiale forutsetninger kan delta på lik linje. Elevene får servert et enkelt måltid (frukt eller brødmatt) hver gang. Elevene får lære et utviklende spill som gir nettverk og fellesskap hele livet, en tankesport som kan praktiseres på tvers av generasjoner. Elevene får mulighet til å tette kunnskapshull i matematikken, og blir vist spillets verden med uendelige utfordringer.

Informasjon til foreldrene

Elevene vil få med seg hjem to informasjonsskriv: En brosjyre om bridge, og en om det lokale fritidstilbudet som starter opp 1-2 uker etter skolebesøket. Fritidstilbudet vil være gratis for elevene. Medlemskap i en lokal bridgeklubb (frivillig) vil koste 50,- i året. Tilbudet skal aktivt jobbe for å motarbeide sosial ekskludering.

- Breddeorganisasjon, 8 500 medlemmer, 24 kretser, 304 klubber. Valgt styre på 7 personer, 5 ansatte i administrasjonen.
- Medlem av European Bridge League (EBL) og World Bridge Federation (WBF), samt Frivillighet Norge.
Hjemmeside: www.bridge.no og www.juniorbridge.no
- Alle turneringer er rusfrie og følger WADA-standard.
- Bridge er et kortspill for fire personer, en tankesport på linje med sjakk. Hovedforskjellen er at man i bridge må løse problemene i samarbeid med makker.
- **§ 1-1 Formål:** Å utbre kunnskap om og forståelse for bridgesporten som positiv verdiskaper i samfunnet og for det enkelte individ gjennom et fellesskap preget av likeverd, lojalitet, ærlighet og demokrati.
- Norge er en stormakt i tankesporten bridge: Regjerende europamestre i bridge i åpen klasse.
- Norge har sterke resultat i juniorklassen: VM gull i 2019 og 2022 i U26W lag og U26W par i 2019, EM gull i 2018 i U16 par, U26 mix par, U26W.



Bridge og livsmestring

Bridge gir mestring og **motivasjon** i skolehverdagen: Meld.St.22 (2010-2011) Motivasjon – Mestring - Muligheter p39 viser til at spillbasert læring kan gi gode muligheter for å engasjere elevene i aktiviteter som kan gi økt læring og innebære fordeler i opplæringen.

- I bridge opplever man **mestring** på mange nivå i hvert eneste spill – fra å vinne stikk, få til et godt samarbeid med makker, greie kontrakten, by riktig nivå. Trening i fair play.
- En **inkluderende** aktivitet. Alle, uansett sosial, kulturell og språklig bakgrunn, kjønn, politisk ståsted, fysisk og psykisk funksjonsevne, kan spille og få et fellesskap.
- Et **nettverk** uansett hvor du er i landet, som for eksempel kan hjelpe deg inn i din første **jobb**.
- Man er avhengig av makker – man løser oppgaver og presterer sammen. Trener samhandling, relasjoner og sosiale ferdigheter
- En Dansk levekårsundersøkelse fra 2015 viser at «*bridgespillere vurderer deres helbred bedre end den generelle borger. Undersøgelsen viser også, at bridgespillere er **væsentligt mindre belastet af langvarig sygdom** end den generelle borger.*»

Bridge og matematikk

- I bridge regner man mye med små tall. Forsterker **grunnleggende regneferdigheter**.
- Et kjerneelement i matematikkfaget er **utforsking og problemløsning**, og handler om at man leter etter mønster, finner sammenhenger og diskuterer seg fram til en felles forståelse. Det vil elevene drive med i hvert eneste meldingsforløp.
- Bridge er en god modell for **dybdelæring i statistikk**.
- Å regne honnørpoeng er **algebra i praksis**.
- Elevene **løser problemer i samarbeid** med makker både i meldingsforløp og motspill.
- I bridge **tilnærmer vi oss problem på en systematisk måte**. Man må kontinuerlig vurdere hvilke steg som må til for å finne beste løsning. Man må bryte ned komplekse problem i mindre, håndterbare delproblem som lar seg løse. Dette er element i **algoritmisk tenking** - en ferdighet som blir sentral både i matematikkfaget og i de nye kompetansemålene innen programmering.

Bridge og læring

- Elever som lærer bridge **presterer 24 % bedre i matematikk** og 20 % bedre i lesing i forhold til elever som ikke lærer bridge (målt med Iowa Test of Basic Skills - ITBS) (C. Shaw, 2005).
- Elever som lærer bridge blir **bedre til å løse logiske problem** (A. Kowal, 2011).
- I Danmark har [Dansk Skolebridge](http://www.dansk-skolebridge.dk) introdusert bridge på **200 skoler for 20 000 elever**. «*Vi har en formodning om, at bridge er med til at styrke forskellige kompetencer hos eleverne, som logisk sans, koncentrations-evne og dermed også indlæringen.*» Kurt Iversen, Mårslet skole.
- Trener **konsentrasjon** og evne til å sammenstille kompleks informasjon og **vurdere informasjonen kritisk** for å løse problem – egenskaper som kan brukes i alle skolefag.



NORSK SKOLEBRIDGE



Hva er Norsk Skolebridge

Norsk Skolebridge er et nasjonalt prosjekt der 6. og 8. trinn ved utvalgte skoler får tilbud om 2-timers innledende bridgeopplæring i skoletida. Etter skolebesøket etableres det et lokalt fritidstilbud med bridge rett etter skoletid. Målet er å gi barna/ungdommene kunnskap de kan ha glede av hele livet. Tilbudet er gratis for skolen og for elevene.

Prosjektet er ledet av Norsk Bridgeforbund og støttet av Sparebankstiftelsen DNB og Bufdir.

Hvordan passer bridge til læreplanen?

Bridge kan brukes som en del av undervisningen for å nå læreplanmål både i overordnet del av læreplanen og fagspesifikke mål, spesielt innen matematikk. En mer utfyllende beskrivelse finnes på side 2.

Hva innebærer Norsk Skolebridge for skolen?

24 skoler i Norge har blitt med siden 2023, og 10 nye skoler får tilbud i 2025/26. Rektor må gi tilbakemelding på om skolen ønsker å være med innen to uker etter at dere får tilbudet, ellers kan tilbudet gå til noen andre.

Når rektor har bekreftet skolens deltakelse, avtaler vi tid for bridgeopplæringen i skoletiden. Det settes av 2 skoletimer. Bridgeopplæringen kan foregå klassevis, eller man kan samle flere klasser. Alle klassene på trinnet skal få samme tilbud. Alle elevene vil få med seg hjem en kortstokk og en brosjyre om bridge.



De lærerne og assistentene som normalt er til stede i timen blir med i timene med bridgeopplæring. En autorisert bridgelærer fra Norsk Bridgeforbund er ansvarlig for undervisningen, og det lokale bridgemiljøet stiller med nok assistenter til at det blir én voksen per femte elev. Alle voksne har godkjent politiattest.

Skoler som blir med på prosjektet forplikter seg til å låne ut et egnet lokale (klasserom/aula e.l.) en gang i uka til fritidstilbudet som starter opp etter skolebesøket. Noen skoler får tilbud om å bli inkludert i forskning utført av University of Stirling på effektene av bridgeopplæring på inkludering, trivsel og læring.

Hva skjer på bridgeopplæringen i skoletiden?

Lek, inkludering, problemløsning og samarbeid er hovedfokus i undervisningen. Elevene plasseres 4 og 4 rundt rektangulære bord, med én elev ved hver kant. Klassens lærer deler inn i grupper. Det meste vil foregå i praksis ved bordene, med en kortstokk som verktøy.

Elevene vil få trent konsentrasjon, kommunikasjon, samarbeid, statistikk, algoritmisk tenking, sosiale egenskaper, strategi og problemløsning i praksis. Alle elever kan delta på like premisser.

Hva får elevene?

Elevene får tilbud om et fritidstilbud der alle, uavhengig av fysiske og sosiale forutsetninger kan delta på lik linje. Elevene får servert et enkelt måltid (frukt eller brødmatt) hver gang. Elevene får lære et utviklende spill som gir nettverk og fellesskap hele livet, en tanksport som kan praktiseres på tvers av generasjoner. Elevene får mulighet til å tette kunnskapshull i matematikken, og blir vist spillets verden med uendelige utfordringer.

Informasjon til foreldrene

Elevene vil få med seg hjem to informasjonsskriv: En brosjyre om bridge, og en om det lokale fritidstilbudet som starter opp 1-2 uker etter skolebesøket. Fritidstilbudet vil være gratis for elevene. Medlemskap i en lokal bridgeklubb (frivillig) vil koste 50,- i året. Tilbudet skal aktivt jobbe for å motarbeide sosial ekskludering.

- Breddeorganisasjon, 8 500 medlemmer, 24 kretser og 304 klubber. Valgt styre på 7 personer, 5 ansatte i administrasjonen.
- Medlem av European Bridge League (EBL) og World Bridge Federation (WBF), samt Frivillighet Norge.
Hjemmeside: www.bridge.no og www.juniorbridge.no
- Alle turneringer er rusfrie og følger WADA-standard.
- Bridge er et kortspill for fire personer, en tankesport på linje med sjakk. Hovedforskjellen er at man i bridge må løse problemene i samarbeid med makker.
- **§ 1-1 Formål:** Å utbre kunnskap om og forståelse for bridgesporten som positiv verdiskaper i samfunnet og for det enkelte individ gjennom et fellesskap preget av likeverd, lojalitet, ærlighet og demokrati.
- Norge er en stormakt i tankesporten bridge: Regjerende europamestre i bridge i åpen klasse.
- Norge har sterke resultat i juniorklassen: VM gull i 2019 og 2022 i U26W lag og U26W par i 2019, EM gull i 2018 i U16 par, U26 mix par, U26W.



Bridge og livsmestring

Bridge gir mestring og **motivasjon** i skolehverdagen: Meld.St.22 (2010-2011) Motivasjon – Mestring - Muligheter p39 viser til at spillbasert læring kan gi gode muligheter for å engasjere elevene i aktiviteter som kan gi økt læring og innebære fordeler i opplæringen.

- I bridge opplever man **mestring** på mange nivå i hvert eneste spill – fra å vinne stikk, få til et godt samarbeid med makker, greie kontrakten, by riktig nivå. Trening i fair play.
- En **inkluderende** aktivitet. Alle, uansett sosial, kulturell og språklig bakgrunn, kjønn, politisk ståsted, fysisk og psykisk funksjonsevne, kan spille og få et fellesskap.
- Et **nettverk** uansett hvor du er i landet, som for eksempel kan hjelpe deg inn i din første **jobb**.
- Man er avhengig av makker – man løser oppgaver og presterer sammen. Trener samhandling, relasjoner og sosiale ferdigheter
- En Dansk levekårsundersøkelse fra 2015 viser at «*bridgespillere vurderer deres helbred bedre end den generelle borger. Undersøgelsen viser også, at bridgespillere er **væsentligt mindre belastet af langvarig sykdom** end den generelle borger.*»

Bridge og matematikk

- I bridge regner man mye med små tall. Forsterker **grunnleggende regneferdigheter**.
- Et kjerneelement i matematikkfaget er **utforskning og problemløsning**, og handler om at man leter etter mønster, finner sammenhenger og diskuterer seg fram til en felles forståelse. Det vil elevene drive med i hvert eneste meldingsforløp.
- Bridge er en god modell for **dybdelæring i statistikk**.
- Å regne honnørpoeng er **algebra i praksis**.
- Elevene **løser problemer i samarbeid** med makker både i meldingsforløp og motspill.
- I bridge **tilnærmer vi oss problem på en systematisk måte**. Man må kontinuerlig vurdere hvilke steg som må til for å finne beste løsning. Man må bryte ned komplekse problem i mindre, håndterbare delproblem som lar seg løse. Dette er element i **algoritmisk tenking** - en ferdighet som blir sentral både i matematikkfaget og i de nye kompetansemålene innen programmering.

Bridge og læring

- Elever som lærer bridge **presterer 24 % bedre i matematikk** og 20 % bedre i lesing i forhold til elever som ikke lærer bridge (målt med Iowa Test of Basic Skills - ITSB) (C. Shaw, 2005).
- Elever som lærer bridge blir **bedre til å løse logiske problem** (A. Kowal, 2011).
- I Danmark har [Dansk Skolebridge](http://www.dansk-bridge.dk) introdusert bridge på **200 skoler for 20 000 elever**. «*Vi har en formodning om, at bridge er med til at styrke forskellige kompetencer hos eleverne, som logisk sans, koncentrations-evne og dermed også indlæringen.*» Kurt Iversen, Mårslet skole.
- Trener **konsentrasjon** og evne til å sammenstille kompleks informasjon og **vurdere informasjonen kritisk** for å løse problem – egenskaper som kan brukes i alle skolefag.



Borhaug skole

Vedr. samarbeid bridge-skole.

Borhaug skole har vært så heldige å ha et samarbeid med entusiaster knyttet til Bridgeforbundet vedr. bridgespilling. De har kommet til skolen og holdt et kort «nybegynnerkurs» i skoletiden for en gruppe elever. Spillet kan knyttes til flere av kompetansemålene for elevene fra 4.kl-7.klasse i blant annet matematikk.

I etterkant av kurset er det startet opp et fritidstilbud med bridgespilling rett etter skoletid hvor mange av elevene har deltatt. Tilbudet finner sted i skolens lokaler. Elever som deltar på tilbudet får trent seg på strategi, hukommelse, konsentrasjon, samarbeid, mm, og dette er noe deltakerne drar nytte av i skolearbeidet.

Borhaug skole setter stor pris på samarbeidet knyttet til bridgespillingen, og vil gjerne fortsette med samarbeidet.

Borhaug, 25.08.22


Terje Andreassen
Rektor



Borhaug skole

ADRESSE
Postveien 11
4563 Borhaug

TELEFON
38 38 24 00

POSTADRESSE
Postveien 11
4563 Borhaug

E-POST
borhaug.skole@farsund.kommune.no

Frivillig assistent Norsk Skolebridge – hva innebærer det?



Hva forventes det av meg?

Først og fremst skal du være en trygg voksen. Du skal se hver enkelt av barna som den de er, lære navn og dele din spilleglede med dem.

Oppgaven din blir å spille sammen med dem (dersom antallet spillere ikke går opp i 4), eller sitte ved siden av og sørge for at de får hjelp straks de ber om det, slik at flyten i spillet bevares.

Barna får servert et enkelt og sunt måltid (for eksempel knekkebrød og en skål med frukt) når de kommer. En av de frivillige hvert sted vil få ansvar for dette (innkjøp og servering).

Det forventes at du blir med på opplæring i hvordan vi best lærer bort bridge til barna. Dette kan foregå enten lokalt en ettermiddag, eller du kan bli med på nasjonal samling for frivillige på Lillehammer 3.-4. august.

Du må være forberedt på å bruke 1½ time i uka sammen med ungene (utenom skolens ferie), og være innstilt på å være med i en 2-årsperiode.

Dette trenger du ikke tenke på:

- Kontakt med skolen. Det vil NBF i samarbeid med klubben håndtere.
- Undervisning. Én person hvert sted vil få ansvar for dagens leksjon. Den som har ansvaret for opplæringen vet om det.
- Planlegging. Opplegget vil være ferdig detaljplanlagt fra leksjon til leksjon fra NBF.
- Rydding. Det kan elevene gjøre selv.
- Utgifter. Alle utgifter, til mat, utstyr og reise (hvis du må ta bil/buss e.l.) til skolen vil dekkes av prosjektet.

Takk!

Takk for at du kan tenke deg å være assistent på fritidstilbudet for 6. og 7. klassinger. Visjonen til DNB Sparebankstiftelsen er «Vi utløser gode krefter», og det er nettopp det dere er! Ikke bare får de lære verdens beste spill, de vil også få nye vennskap, et nettverk for livet, og lære seg å løse problemer på en måte som kan hjelpe dem både privat, i jobb og på skole.

Frivillig assistent Norsk Skolebridge – hva innebærer det?



Hva forventes det av meg?

Først og fremst skal du være en trygg voksen. Du skal se hver enkelt av barna som den de er, lære navn og dele din spilleglede med dem.

Oppgaven din blir å spille sammen med dem (dersom antallet spillere ikke går opp i 4), eller sitte ved siden av og sørge for at de får hjelp straks de ber om det, slik at flyten i spillet bevares.

Barna får servert et enkelt og sunt måltid (for eksempel knekkebrød og en skål med frukt) når de kommer. En av de frivillige hvert sted vil få ansvar for dette (innkjøp og servering).

Det forventes at du blir med på opplæring i hvordan vi best lærer bort bridge til barna. Dette kan foregå enten lokalt en ettermiddag, eller du kan bli med på nasjonal samling for frivillige på Lillehammer 3.-4. august.

Du må være forberedt på å bruke 1½ time i uka sammen med ungene (utenom skolens ferie), og være innstilt på å være med i en 2-årsperiode.

Dette trenger du ikke tenke på:

- Kontakt med skolen. Det vil NBF i samarbeid med klubben håndtere.
- Undervisning. Én person hvert sted vil få ansvar for dagens leksjon. Den som har ansvaret for opplæringen vet om det.
- Planlegging. Opplegget vil være ferdig detaljplanlagt fra leksjon til leksjon fra NBF.
- Rydding. Det kan elevene gjøre selv.
- Utgifter. Alle utgifter, til mat, utstyr og reise (hvis du må ta bil/buss e.l.) til skolen vil dekkes av prosjektet.

Takk!

Takk for at du kan tenke deg å være assistent på fritidstilbudet for 6. og 7. klassinger. Visjonen til DNB Sparebankstiftelsen er «Vi utløser gode krefter», og det er nettopp det dere er! Ikke bare får de lære verdens beste spill, de vil også få nye vennskap, et nettverk for livet, og lære seg å løse problemer på en måte som kan hjelpe dem både privat, i jobb og på skole.

Frivillig assistent Norsk Skolebridge – hva innebærer det?



Hva forventes det av meg?

Først og fremst skal du være en trygg voksen. Du skal se hver enkelt av barna som den de er, lære navn og dele din spilleglede med dem.

Oppgaven din blir å spille sammen med dem (dersom antallet spillere ikke går opp i 4), eller sitte ved siden av og sørge for at de får hjelp straks de ber om det, slik at flyten i spillet bevares.

Barna får servert et enkelt og sunt måltid (for eksempel knekkebrød og en skål med frukt) når de kommer. En av de frivillige hvert sted vil få ansvar for dette (innkjøp og servering).

Det forventes at du blir med på opplæring i hvordan vi best lærer bort bridge til barna. Dette kan foregå enten lokalt en ettermiddag, eller du kan bli med på nasjonal samling for frivillige på Lillehammer 3.-4. august.

Du må være forberedt på å bruke 1½ time i uka sammen med ungene (utenom skolens ferie), og være innstilt på å være med i en 2-årsperiode.

Dette trenger du ikke tenke på:

- Kontakt med skolen. Det vil NBF i samarbeid med klubben håndtere.
- Undervisning. Én person hvert sted vil få ansvar for dagens leksjon. Den som har ansvaret for opplæringen vet om det.
- Planlegging. Opplegget vil være ferdig detaljplanlagt fra leksjon til leksjon fra NBF.
- Rydding. Det kan elevene gjøre selv.
- Utgifter. Alle utgifter, til mat, utstyr og reise (hvis du må ta bil/buss e.l.) til skolen vil dekkes av prosjektet.

Takk!

Takk for at du kan tenke deg å være assistent på fritidstilbudet for 6. og 7. klassinger. Visjonen til DNB Sparebankstiftelsen er «Vi utløser gode krefter», og det er nettopp det dere er! Ikke bare får de lære verdens beste spill, de vil også få nye vennskap, et nettverk for livet, og lære seg å løse problemer på en måte som kan hjelpe dem både privat, i jobb og på skole.

Frivillig assistent Norsk Skolebridge – hva innebærer det?



Hva forventes det av meg?

Først og fremst skal du være en trygg voksen. Du skal se hver enkelt av barna som den de er, lære navn og dele din spilleglede med dem.

Oppgaven din blir å spille sammen med dem (dersom antallet spillere ikke går opp i 4), eller sitte ved siden av og sørge for at de får hjelp straks de ber om det, slik at flyten i spillet bevares.

Barna får servert et enkelt og sunt måltid (for eksempel knekkebrød og en skål med frukt) når de kommer. En av de frivillige hvert sted vil få ansvar for dette (innkjøp og servering).

Det forventes at du blir med på opplæring i hvordan vi best lærer bort bridge til barna. Dette kan foregå enten lokalt en ettermiddag, eller du kan bli med på nasjonal samling for frivillige på Lillehammer 3.-4. august.

Du må være forberedt på å bruke 1½ time i uka sammen med ungene (utenom skolens ferie), og være innstilt på å være med i en 2-årsperiode.

Dette trenger du ikke tenke på:

- Kontakt med skolen. Det vil NBF i samarbeid med klubben håndtere.
- Undervisning. Én person hvert sted vil få ansvar for dagens leksjon. Den som har ansvaret for opplæringen vet om det.
- Planlegging. Opplegget vil være ferdig detaljplanlagt fra leksjon til leksjon fra NBF.
- Rydding. Det kan elevene gjøre selv.
- Utgifter. Alle utgifter, til mat, utstyr og reise (hvis du må ta bil/buss e.l.) til skolen vil dekkes av prosjektet.

Takk!

Takk for at du kan tenke deg å være assistent på fritidstilbudet for 6. og 7. klassinger. Visjonen til DNB Sparebankstiftelsen er «Vi utløser gode krefter», og det er nettopp det dere er! Ikke bare får de lære verdens beste spill, de vil også få nye vennskap, et nettverk for livet, og lære seg å løse problemer på en måte som kan hjelpe dem både privat, i jobb og på skole.

Frivillig assistent Norsk Skolebridge – hva innebærer det?



Hva forventes det av meg?

Først og fremst skal du være en trygg voksen. Du skal se hver enkelt av barna som den de er, lære navn og dele din spilleglede med dem.

Oppgaven din blir å spille sammen med dem (dersom antallet spillere ikke går opp i 4), eller sitte ved siden av og sørge for at de får hjelp straks de ber om det, slik at flyten i spillet bevares.

Barna får servert et enkelt og sunt måltid (for eksempel knekkebrød og en skål med frukt) når de kommer. En av de frivillige hvert sted vil få ansvar for dette (innkjøp og servering).

Det forventes at du blir med på opplæring i hvordan vi best lærer bort bridge til barna. Dette kan foregå enten lokalt en ettermiddag, eller du kan bli med på nasjonal samling for frivillige.

Du må være forberedt på å bruke 1½ time i uka sammen med ungene (utenom skolens ferie), og være innstilt på å være med i en 2-årsperiode.

Dette trenger du ikke tenke på:

- Kontakt med skolen. Det vil NBF i samarbeid med klubben håndtere.
- Undervisning. Én person hvert sted vil få ansvar for dagens leksjon. Den som har ansvaret for opplæringen vet selv om det.
- Planlegging. Opplegget vil være ferdig detaljplanlagt fra leksjon til leksjon fra NBF.
- Rydding. Det kan elevene gjøre selv.
- Utgifter. Alle utgifter, til mat, utstyr og reise (hvis du må ta bil/buss e.l.) til skolen vil dekkes av prosjektet.

Takk!

Takk for at du kan tenke deg å være assistent på fritidstilbudet for 6. og 7. klassinger. Visjonen til Sparebankstiftelsen DNB er «*Vi utløser gode krefter*», og det er nettopp det dere er! Ikke bare får ungene lære verdens beste spill, de vil også få nye vennskap, et nettverk for livet, og lære seg å løse problemer på en måte som kan hjelpe dem både privat, i jobb og på skole.

Er Norsk Skolebridge noe min klubb vil være med på?



Kort om Norsk Skolebridge

Norsk Skolebridge er et nasjonalt prosjekt der 6. klasse ved utvalgte skoler får tilbud om 2-timers innledende bridgeopplæring i skoletida. Umiddelbart etterpå etabler vi et fritidstilbud med bridge i forlengelsen av skoledagen.

Tilbudet er gratis for skolen.

Prosjektet er ledet av Norsk Bridgeforbund og støttet av Sparebankstiftelsen DNB.

Hvilke skoler får være med?

Skolene velges ut fra to kriterier: Interesse fra skolen, og lokal kapasitet til å skape et fritidstilbud.

En aktivitet for hele familien

Når klubben vurderer å bli med, er det lurt å tenke helhetlig. Erfaringer viser at når ungdom blir engasjert i skolebridge, så vil foreldrene også ønske å lære seg bridge.

Om Norsk Skolebridge – for klubben

Når dere som klubb vurderer å bli med på Norsk Skolebridge, er det tre ting dere bør diskutere:

- Har vi mange nok frivillige (3-5) til å drifte et slikt tilbud?
- Er det vilje i klubben til en slik satsing?
- Hva er oppsidene for klubben i å bli med?

Om dere har lyst til å bli med, vil dere få opplæring i hvordan lærer barn bridge og hvordan man etablerer fritidstilbud med bridgeopplæring for barn.

Om svaret er «ja»: Kontakt Marianne Harding marianne@bridge.no snarest mulig. Vi har tre plasser ledig våren 2023, og fem ledige plasser høsten 2024.

Oppgaver frivillige Norsk Skolebridge

Bridgelærer

- Forberede undervisningen (hver leksjon er detaljert beskrevet)
- Veilede assistenter i hva de skal si og hvordan de skal opptre
- Klasseledelse
- Gjennomføre dagens leksjon
- Veilede ved bordene
- På sikt (år to): Veilede barna i hvordan de kan være frivillige og veilede i ny gruppe

Servering og økonomi

- Handle inn til måltidet (enkelt måltid, f. eks. knekkebrød og oppskåret frukt)
 - Budsjett: 20,-/elev
- Handle inn annet man trenger til måltidet, f. eks. skåler, asjetter, skje
- Servere måltidet, inkl. kutte opp frukt o.l.
- Rydde opp etter måltidet
- Være assistent og veilede ved ett av bridgebordene når det trengs
- Gjøre avtale med nærbutikk om at Norsk Skolebridge får konto
- Ta vare på kvitteringer og holde orden på økonomien

Kommunikasjon/koordinering

- Kontaktperson med NBF og Norsk Skolebridge
- Kontaktperson med skole og foreldre
- Koordinator for frivilligruppa
- Informere alle frivillige om rutiner for innhenting av politiattest
- Opprette plattform for enkel kommunikasjon med foreldre
 - Norsk Skolebridge anbefaler å bruke appen Spond
- Innhente samtykke til fotografering av barn fra foreldre
 - Skjemaet er ferdig, fås fra NBF. Digitalt eller på papir.
- Gjøre avtale om lån av lokale og evt. oppbevaring av utstyr
- Mediekontakt om lokalmedia vil lage en sak

Rigging og rydding

- Sette opp bridgebord og stoler i halvsirkel
- Finne frem utstyr som bordplansjer, meldebokser o.l.
- Teknisk ansvarlig: Rigge skjerm/lyd om bridgelærer velger å vise film
- Utstyersansvarlig; oppbevaring, oversikt
- Organisere rydding av lokalet (barna kan ha som fast oppgave å hjelpe)
- Veilede ved ett av bordene under spilling
- Låse opp/igjen lokale

Assistent

- Delta på opplæringsaktiviteter for de frivillige i prosjektet
- Være kjent med dagens leksjon og viktige læringspunkt
- Veilede ved ett av bordene, bidra til flyt i spillet og spilleglede

Oppgaver frivillige Norsk Skolebridge

Bridgelærer

- Forberede undervisningen (hver leksjon er detaljert beskrevet)
- Veilede assistenter i hva de skal si og hvordan de skal opptre
- Klasseledelse
- Gjennomføre dagens leksjon
- Veilede ved bordene
- På sikt (år to): Veilede barna i hvordan de kan være frivillige og veilede i ny gruppe

Servering og økonomi

- Handle inn til måltidet (enkelt måltid, f. eks. knekkebrød og oppskåret frukt)
 - Budsjett: 20,-/elev
- Handle inn annet man trenger til måltidet, f. eks. skåler, asjetter, skje
- Servere måltidet, inkl. kutte opp frukt o.l.
- Rydde opp etter måltidet
- Være assistent og veilede ved ett av bridgebordene når det trengs
- Gjøre avtale med nærbutikk om at Norsk Skolebridge får konto
- Ta vare på kvitteringer og holde orden på økonomien

Kommunikasjon/koordinering

- Kontaktperson med NBF og Norsk Skolebridge
- Kontaktperson med skole og foreldre
- Koordinator for frivilligruppa
- Informere alle frivillige om rutiner for innhenting av politiattest
- Opprette plattform for enkel kommunikasjon med foreldre
 - Norsk Skolebridge anbefaler å bruke appen Spond
- Innhente samtykke til fotografering av barn fra foreldre
 - Skjemaet er ferdig, fås fra NBF. Digitalt eller på papir.
- Gjøre avtale om lån av lokale og evt. oppbevaring av utstyr
- Mediekontakt om lokalmedia vil lage en sak

Rigging og rydding

- Sette opp bridgebord og stoler i halvsirkel
- Finne frem utstyr som bordplansjer, meldebokser o.l.
- Teknisk ansvarlig: Rigge skjerm/lyd om bridgelærer velger å vise film
- Utstyersansvarlig; oppbevaring, oversikt
- Organisere rydding av lokalet (barna kan ha som fast oppgave å hjelpe)
- Veilede ved ett av bordene under spilling
- Låse opp/igjen lokale

Assistent

- Delta på opplæringsaktiviteter for de frivillige i prosjektet
- Være kjent med dagens leksjon og viktige læringspunkt
- Veilede ved ett av bordene, bidra til flyt i spillet og spilleglede

Oppgaver frivillige Norsk Skolebridge

Bridgelærer

- Forberede undervisningen (hver leksjon er detaljert beskrevet)
- Veilede assistenter i hva de skal si og hvordan de skal opptre
- Klasseledelse
- Gjennomføre dagens leksjon
- Veilede ved bordene
- På sikt (år to): Veilede barna i hvordan de kan være frivillige og veilede i ny gruppe

Servering og økonomi

- Handle inn til måltidet (enkelt måltid, f. eks. knekkebrød og oppskåret frukt)
 - Budsjett: 20,-/elev
- Handle inn annet man trenger til måltidet, f. eks. skåler, asjetter, skje
- Servere måltidet, inkl. kutte opp frukt o.l.
- Rydde opp etter måltidet
- Være assistent og veilede ved ett av bridgebordene når det trengs
- Gjøre avtale med nærbutikk om at Norsk Skolebridge får konto
- Ta vare på kvitteringer og holde orden på økonomien

Kommunikasjon/koordinering

- Kontaktperson med NBF og Norsk Skolebridge
- Kontaktperson med skole og foreldre
- Koordinator for frivilligruppa
- Informere alle frivillige om rutiner for innhenting av politiattest
- Opprette plattform for enkel kommunikasjon med foreldre
 - Norsk Skolebridge anbefaler å bruke appen Spond
- Innhente samtykke til fotografering av barn fra foreldre
 - Skjemaet er ferdig, fås fra NBF. Digitalt eller på papir.
- Gjøre avtale om lån av lokale og evt. oppbevaring av utstyr
- Mediekontakt om lokalmedia vil lage en sak

Rigging og rydding

- Sette opp bridgebord og stoler i halvsirkel
- Finne frem utstyr som bordplansjer, meldebokser o.l.
- Teknisk ansvarlig: Rigge skjerm/lyd om bridgelærer velger å vise film
- Utstyersansvarlig; oppbevaring, oversikt
- Organisere rydding av lokalet (barna kan ha som fast oppgave å hjelpe)
- Veilede ved ett av bordene under spilling
- Låse opp/igjen lokale

Assistent

- Delta på opplæringsaktiviteter for de frivillige i prosjektet
- Være kjent med dagens leksjon og viktige læringspunkt
- Veilede ved ett av bordene, bidra til flyt i spillet og spilleglede

Oppgaver frivillige Norsk Skolebridge

Bridgelærer

- Forberede undervisningen (hver leksjon er detaljert beskrevet)
- Veilede assistenter i hva de skal si og hvordan de skal opptre
- Klasseledelse
- Gjennomføre dagens leksjon
- Veilede ved bordene
- På sikt (år to): Veilede barna i hvordan de kan være frivillige og veilede i ny gruppe

Servering og økonomi

- Handle inn til måltidet (enkelt måltid, f. eks. knekkebrød og oppskåret frukt)
 - Budsjett: 20,-/elev
- Handle inn annet man trenger til måltidet, f. eks. skåler, asjetter, skje
- Servere måltidet, inkl. kutte opp frukt o.l.
- Rydde opp etter måltidet
- Være assistent og veilede ved ett av bridgebordene når det trengs
- Gjøre avtale med nærbutikk om at Norsk Skolebridge får konto
- Ta vare på kvitteringer og holde orden på økonomien

Kommunikasjon/koordinering

- Kontaktperson med NBF og Norsk Skolebridge
- Kontaktperson med skole og foreldre
- Koordinator for frivilligruppa
- Informere alle frivillige om rutiner for innhenting av politiattest
- Opprette plattform for enkel kommunikasjon med foreldre
 - Norsk Skolebridge anbefaler å bruke appen Spond
- Innhente samtykke til fotografering av barn fra foreldre
 - Skjemaet er ferdig, fås fra NBF. Digitalt eller på papir.
- Gjøre avtale om lån av lokale og evt. oppbevaring av utstyr
- Mediekontakt om lokalmedia vil lage en sak

Rigging og rydding

- Sette opp bridgebord og stoler i halvsirkel
- Finne frem utstyr som bordplansjer, meldebokser o.l.
- Teknisk ansvarlig: Rigge skjerm/lyd om bridgelærer velger å vise film
- Utstyersansvarlig; oppbevaring, oversikt
- Organisere rydding av lokalet (barna kan ha som fast oppgave å hjelpe)
- Veilede ved ett av bordene under spilling
- Låse opp/igjen lokale

Assistent

- Delta på opplæringsaktiviteter for de frivillige i prosjektet
- Være kjent med dagens leksjon og viktige læringspunkt
- Veilede ved ett av bordene, bidra til flyt i spillet og spilleglede

Praktisk organisering

Hvilket rom dere har på skolen vil ha betydning for hvordan dere organiserer spillingen.

Dagens leksjon: Sett rammen og fang oppmerksomheten

Når dere starter dagen, er det tre oppgaver: Sett stemningen for dagen, repeterer fra sist, og gå igjennom dagens leksjon. Det er viktig at bridgelæreren kan fange alles oppmerksomhet.

Organisering kan spille en nøkkelrolle. Hvordan vil du ha dem plassert? Her er noen alternativ:

- I halvsirkel
- Rundt 4'er bord
- Én og én

Én og én er upersonlig og lite sosialt, så selv om det kan være effektivt anbefaler vi en av de andre.

Rydding

Lag klare regler fra start: Hva skal elevene gjøre selv? Den første/andre gangen er de på tå hev og vil få med seg og absorbere alle regler. Tips: sett standarden fra start.

3 barn + 1 voksen

Har dere luksusen at dere er nok voksne til å være 1 voksen på hvert bord som spiller sammen med barna, så er det aller best for god stemning og bra flyt i spillet.

Lage 4'er grupper: En fallgrube eller nøkkelen til inkludering?

Proessen med å sette sammen 4'er-grupper (hvem skal spille på samme bord, hvem skal være makkere) kan være en kilde til energi og glede, eller det kan være en kilde til frustrasjon og utestengelse. Vær bevisst på dette!

Noen steder kan naturlige 4'er grupper dannes av seg selv. Pass likevel på å variere slik at alle blir kjent og får tilhørighet som en gruppe.

Første gangen, når de er usikre på hva som skal skje, kan det være godt å spille sammen med den/de man kjenner best. La dem få lov til det, og vær heller bevisst på å fylle opp med en voksen/splittede grupper slik at alle kjenner noen. Det er også fullt mulig å spille 5 ved et bord, der to spiller sammen.

Når de blir varme i trøya kan prosessen med å velge makker føre til utestengelse og såre situasjoner. En god metode for å motvirke dette kan være at dere setter sammen gruppene, eller at å trekke makkere:

1. Bruk den store kortstokken. Plukk ut kortene A, 2, 3, 4 i så mange farger at det er ett kort til hver elev. For eksempel: De er 17 barn. Bruk A-2-3-4 i kløver, ruter, hjerter, og A-2-3-4-5 i spar = 17 kort.
2. Alle som trekker kløver setter seg rundt kløverbordet i stigende rekkefølge med klokka: Kl A i Nord, kl 2 i Øst, kl 3 i Syd etc. De som trekker ruter gjør likt ved ruterbordet. Marker hva som er kløver/ruter/hjerter/sparbordet ved å legge et honnørkort i fargen på bordet. Den som trekker 5'eren får velge hvilken spiller rundt bordet hen skal samarbeide med og bytte på å spille med.

Skolebesøk første time (45 min)

1. Presentere kort deg selv + assistenter. (2 min).
 - Hva vil elevene synes er spennende med din historie? Har du spilt bridge lengre enn foreldrene har levd? Traff du din store kjærlighet i bridgen? Har du spilt mot dronningen?
2. Frempek: Fortell kort om fritidstilbudet: Hvis dere etter disse to timene syns det er gøy og har lyst til å lære og spille mer, så kan dere møtedag kl. Vi serverer rundstykker. Gratis. (1/2 min)
3. Hva er bridge? Et kortspill. En tankesport. Handler om å løse gåter, samarbeide, tenke strategi. Sjakk er også en tankesport, de bruker brikker og brett. Vi bruker en vanlig kortstokk. (1 min)
4. Erfaringer: Hva slags kortspill har dere spilt? (2 min)
 - Løsne stemningen, engasjere elevene. Avdekke om noen har spilt stikkbaserte spill. Finne knagger til å bygge relasjoner seinere, f. eks. «du hadde spilt et spill jeg aldri hadde hørt om før. Det får du lære meg seinere en gang»
5. Kortstokken: Farger (begrep), antall kort i hver farge, antall kort i kortstokken, rangering: hvilke kort er størst: AKQJT etc. Bruk stor kortstokk til demonstrasjon (1 min)
6. Stikk: Forklar grundig. Et stikk er ett kort fra hver av spillerne. Man spiller på etter tur med klokka. Begrep: Følge farge. Den viktigste regelen! Sortere kort etter farge på hånda/kortholderen for best oversikt. Hvordan markere stikk: Hvis du vinner: Som et 1-tall. Hvis du taper: Som en minus. Hvordan plassere påfølgende stikk på bordplata (stikk nr. 2 oppå stikk nr. 1, langs bordplata, i rekkefølge). Den som vinner får spille på først til neste stikk. Sake: Når vi er tom for fargen som spilles: Kan legge akkurat det kortet vi vil, men er ikke med i kampen om stikket. Dette kaller vi å sake. Hva slags kort tror dere er lurt å sake? (3 min)
7. Plassering rundt bordet: Nord, Øst, Syd, Vest. Kortmappen: Ta ut egne kort, legge pent tilbake etter spillet er ferdig. Til aller første stikk: Giver begynner. ½ min.
8. Forventningsavklaring: Nå kan vi de grunnleggende reglene, og kan begynne å spille. Etter hvert som vi lærer mer vil vi bygge på med stadig flere regler, slik at reglene vil endre seg. Bli enige med elevene om et tegn som betyr at alle må være stille mens ny beskjed blir gitt (siden de blir ferdige med spillene i ulikt tempo). Klapping? Et tegn med hånda?

Etter 10 min er vi klare for første øvelse – en individuell øvelse, det vil si man tar stikk én og én (NB! man spiller IKKE på lag i denne øvelsen).

Læreren deler inn i grupper (avtal dette på forhånd), og vi flytter bordene i 4'er-grupper. Legg på bordplansjer (helt enkle, uten flytteskjema eller trapp) og spill 1 (5 min).

9. Øvelse 1: Ta stikk individuelt (se lærerveiledning på eget ark). Mål: 1) Å lære reglene for stikk. 2) Å beherske det tekniske i å ta opp kort fra mappa, sortere etter farge, legge tilbake i mappa 3) Mestringsfølelse. 2 spill. NB! Husk å se på stikkene: Hvilke kort vant stikk? 14 min
10. Kort gjennomgang (2 min):
 - Hvilke kort vant dere stikk på? Ta en runde med håndsopprekking.
 - Mål: Gjenkjenne at det er bra med honnører + langfargestikk (at man kan få stikk for småkort når de andre er tomme for fargen). 2 min.
 - Makkerpar. Regler for markering av stikk som makkerpar. Samarbeid er viktig.
11. Øvelse 2: Ta stikk som makkerpar. 1-2 spill (14 min). (fremdeles Giver som spiller på til første stikk).

Skolebesøk andre time (45 min)

12. Tips til motspill: Samarbeid: [Sekvens. Se video.](#)

13. Kort intro om poengsystemet i bridge:

- I bridge skal vi, etter hvert, by hvor mange stikk vi skal ta *før* selve spillet starter. Dette kaller vi å melde.
- Hvis vi greier minst like mange stikk som vi har meldt, får vi poeng. Hvis vi ikke greier det antallet stikk vi har meldt, får motspillerne poengene.
- Er vi dristige og melder mange stikk, kan vi vinne mange poeng, men risikoen er også større for å tape. Det gjelder altså å beregne presist.

14. Honnørpoeng: Det er en klar sammenheng mellom hvor mange høye kort makkerparet disponerer, og hvor mange stikk de kan greie å vinne til sammen. Esset vinner alltid stikk, og vi beregner esset som 4 poeng, kongen 3, hvor mange er dama? Enn knekten? Skriv opp på tavla. Spørsmål å stille: Hvor mange hp er det i hver farge? Hvor mange hp er det til sammen i hele kortstokken?

15. Metoden vi bruker for å beregne antall stikk er: Giver annonserer antall honnørpoeng, så tar vi tur med klokka og sier hvor mange honnørpoeng vi har. Regn sammen hvor mange honnørpoeng hvert makkerpar har. Hvem har flest?

- Tegn trappa på tavla: Det makkerparet som har flest honnørpoeng må ta flest stikk for å vinne. Det andre makkerparet skal prøve å ødelegge for dem. Hvis de ikke greier det antall stikk trappa bestemmer, sier vi at de går beit.

16. Eksempel 1: Nord-Syd har 33 honnørpoeng til sammen. Hvor mange stikk skal de ta? Hvor mange stikk må Øst-Vest ta for å ødelegge for dem?

17. Eksempel 2: Øst-Vest har 25 honnørpoeng til sammen. Hvor mange stikk skal de ta? Hvor mange stikk må Nord-Syd ta for å ødelegge for dem?

18. Meld og spill 2-4 spill. Legg på bordplansjen «Bordplansje med forenklet variant av trappen» (dvs. den med hp og stikk).

- Har dere få dubletter? La noen starte på spill 1 og andre på spill 3. Ta spill i stigende rekkefølge. Halvdublert i forhold til antall bord er passe antall spill.

19. La elevene skrive på tavla hvor mange stikk NS/ØV vant. Hvem vinner flest stikk til sammen? Stemte tabellen med det antall stikk som ble vunnet?

Tips til assistenter på lynkurs i bridge

- Ideelt: En assistent pr 3 deltaker. Delta aktivt i spillet.
- Lær navnene på medspillerne (kursdeltakerne)
- Still spørsmål i stedet for å fortelle svaret
- Rett bare på det mest nødvendige. Man lærer mest av egne feil.
- Forklar heller det viktigste etter spillet. Vis med kortene.
- Snakk norsk. Bruk bare begrep som er gjennomgått. Setninger som "knekten fjerde" eller "dama i kutt" gir ingen mening for dem
- Bytt plass i hvert spill slik at du selv blir blindemann

Øvelse 1 – ta stikk

Individuell øvelse

Hensikt: Løse opp spenninger. Lær om stikk. Lære å markere stikkene rett. Få tempo på spillet. Se hva som gir stikk (høye kort (honnører), langfargestikk). Hvor mange kort får hver spiller? Hvor mange stikk kan man maksimalt få?

Begrep: stikk, giver, utspiller, honnører, langfarge

NB! Ikke bland inn makker. Ikke bland inn blindemann. Dette er en individuell øvelse uten blindemann. De har nok å holde styr på, resten kommer senere.

Øvelsen spilles uten trumf. Giver deler ut og spilleren til venstre for giver spiller ut til første stikk. Spill 2 spill. Når spillet er ferdig, snu "+’ene" og se hvilke kort som ga stikk.

Øvelse 2 – ta stikk

Øvelse i par

Hensikt: Bridge er et spill for makkerpar. Samarbeide med makker – mitt stikk er også ditt stikk. Invitt.

Begrep: Makker, invitt, Nord-Syd, Øst-Vest

Øvelse 3 – meldinger

Øvelsen innleder andre sesjon.

Hensikt: Få forståelse for dialogen i meldingene. Finne felles trumf. Samarbeid. Forestille seg makkers kort sammen med sine egne.

Begrep: Trumf, trumflengde

Øvelse 4 – finesser

Vis ved bordet. Bruk kun én farge, f. eks. hjerter. Del ut kortene og la dem spille fargen. Prøv og feil. Prøv ulike varianter. a. ED – xx, b. Kx – xx, c. EKkn – xxx, d, EDkn – xxx, e. ED10 – xxx, f. Kknx - xxx

Hvordan fungerer en finesse? Hva er sjansen for at en finesse går?

Tips til assistenter på lynkurs i bridge

- Ideelt: En assistent pr 3 deltaker. Delta aktivt i spillet.
- Lær navnene på medspillerne (kursdeltakerne)
- Still spørsmål i stedet for å fortelle svaret
- Rett bare på det mest nødvendige. Man lærer mest av egne feil.
- Forklar heller det viktigste etter spillet. Vis med kortene.
- Snakk norsk. Bruk bare begrep som er gjennomgått. Setninger som "knekten fjerde" eller "dama i kutt" gir ingen mening for dem
- Bytt plass i hvert spill slik at du selv blir blindemann

Øvelse 1 – ta stikk

Individuell øvelse

Hensikt: Løse opp spenninger. Lær om stikk. Lære å markere stikkene rett. Få tempo på spillet. Se hva som gir stikk (høye kort (honnører), langfargestikk). Hvor mange kort får hver spiller? Hvor mange stikk kan man maksimalt få?

Begrep: stikk, giver, utspiller, honnører, langfarge

NB! Ikke bland inn makker. Ikke bland inn blindemann. Dette er en individuell øvelse uten blindemann. De har nok å holde styr på, resten kommer senere.

Øvelsen spilles uten trumf. Giver deler ut og spilleren til venstre for giver spiller ut til første stikk. Spill 2 spill. Når spillet er ferdig, snu "+’ene" og se hvilke kort som ga stikk.

Øvelse 2 – ta stikk

Øvelse i par

Hensikt: Bridge er et spill for makkerpar. Samarbeide med makker – mitt stikk er også ditt stikk. Invitt.

Begrep: Makker, invitt, Nord-Syd, Øst-Vest

Øvelse 3 – meldinger

Øvelsen innleder andre sesjon.

Hensikt: Få forståelse for dialogen i meldingene. Finne felles trumf. Samarbeid. Forestille seg makkers kort sammen med sine egne.

Begrep: Trumf, trumflengde

Øvelse 4 – finesser

Vis ved bordet. Bruk kun én farge, f. eks. hjerter. Del ut kortene og la dem spille fargen. Prøv og feil. Prøv ulike varianter. a. ED – xx, b. Kx – xx, c. EKkn – xxx, d, EDkn – xxx, e. ED10 – xxx, f. Kknx - xxx

Hvordan fungerer en finesse? Hva er sjansen for at en finesse går?

Tips til assistenter på lynkurs i bridge

- Ideelt: En assistent pr 3 deltaker. Delta aktivt i spillet.
- Lær navnene på medspillerne (kursdeltakerne)
- Still spørsmål i stedet for å fortelle svaret
- Rett bare på det mest nødvendige. Man lærer mest av egne feil.
- Forklar heller det viktigste etter spillet. Vis med kortene.
- Snakk norsk. Bruk bare begrep som er gjennomgått. Setninger som "knekten fjerde" eller "dama i kutt" gir ingen mening for dem
- Bytt plass i hvert spill slik at du selv blir blindemann

Øvelse 1 – ta stikk

Individuell øvelse

Hensikt: Løse opp spenninger. Lær om stikk. Lære å markere stikkene rett. Få tempo på spillet. Se hva som gir stikk (høye kort (honnører), langfargestikk). Hvor mange kort får hver spiller? Hvor mange stikk kan man maksimalt få?

Begrep: stikk, giver, utspiller, honnører, langfarge

NB! Ikke bland inn makker. Ikke bland inn blindemann. Dette er en individuell øvelse uten blindemann. De har nok å holde styr på, resten kommer senere.

Øvelsen spilles uten trumf. Giver deler ut og spilleren til venstre for giver spiller ut til første stikk. Spill 2 spill. Når spillet er ferdig, snu "+’ene" og se hvilke kort som ga stikk.

Øvelse 2 – ta stikk

Øvelse i par

Hensikt: Bridge er et spill for makkerpar. Samarbeide med makker – mitt stikk er også ditt stikk. Invitt.

Begrep: Makker, invitt, Nord-Syd, Øst-Vest

Øvelse 3 – meldinger

Øvelsen innleder andre sesjon.

Hensikt: Få forståelse for dialogen i meldingene. Finne felles trumf. Samarbeid. Forestille seg makkers kort sammen med sine egne.

Begrep: Trumf, trumflengde

Øvelse 4 – finesser

Vis ved bordet. Bruk kun én farge, f. eks. hjerter. Del ut kortene og la dem spille fargen. Prøv og feil. Prøv ulike varianter. a. ED – xx, b. Kx – xx, c. EKkn – xxx, d, EDkn – xxx, e. ED10 – xxx, f. Kknx - xxx

Hvordan fungerer en finesse? Hva er sjansen for at en finesse går?

Tips til assistenter på lynkurs i bridge

- Ideelt: En assistent pr 3 deltaker. Delta aktivt i spillet.
- Lær navnene på medspillerne (kursdeltakerne)
- Still spørsmål i stedet for å fortelle svaret
- Rett bare på det mest nødvendige. Man lærer mest av egne feil.
- Forklar heller det viktigste etter spillet. Vis med kortene.
- Snakk norsk. Bruk bare begrep som er gjennomgått. Setninger som "knekten fjerde" eller "dama i kutt" gir ingen mening for dem
- Bytt plass i hvert spill slik at du selv blir blindemann

Øvelse 1 – ta stikk

Individuell øvelse

Hensikt: Løse opp spenninger. Lær om stikk. Lære å markere stikkene rett. Få tempo på spillet. Se hva som gir stikk (høye kort (honnører), langfargestikk). Hvor mange kort får hver spiller? Hvor mange stikk kan man maksimalt få?

Begrep: stikk, giver, utspiller, honnører, langfarge

NB! Ikke bland inn makker. Ikke bland inn blindemann. Dette er en individuell øvelse uten blindemann. De har nok å holde styr på, resten kommer senere.

Øvelsen spilles uten trumf. Giver deler ut og spilleren til venstre for giver spiller ut til første stikk. Spill 2 spill. Når spillet er ferdig, snu "+’ene" og se hvilke kort som ga stikk.

Øvelse 2 – ta stikk

Øvelse i par

Hensikt: Bridge er et spill for makkerpar. Samarbeide med makker – mitt stikk er også ditt stikk. Invitt.

Begrep: Makker, invitt, Nord-Syd, Øst-Vest

Øvelse 3 – meldinger

Øvelsen innleder andre sesjon.

Hensikt: Få forståelse for dialogen i meldingene. Finne felles trumf. Samarbeid. Forestille seg makkers kort sammen med sine egne.

Begrep: Trumf, trumflengde

Øvelse 4 – finesser

Vis ved bordet. Bruk kun én farge, f. eks. hjerter. Del ut kortene og la dem spille fargen. Prøv og feil. Prøv ulike varianter. a. ED – xx, b. Kx – xx, c. EKkn – xxx, d, EDkn – xxx, e. ED10 – xxx, f. Kknx - xxx

Hvordan fungerer en finesse? Hva er sjansen for at en finesse går?

Lærerveiledning Øvelse 1

Hva: Individuell øvelse (man tar stikk én og én, IKKE som makkerpar)

Hvorfor: Få flyt i spillet, lære det tekniske i å stille opp kort og markere stikkene

Hvordan: Legg en plansje og en kortmappe på bordet. Nord tar opp Nords kort, etc. Merk at dette er en individuell øvelse. Ingen trumf, og ingen blindemann. Husk å minne dem på å stille opp kortene etter farge, og gjerne etter rangering. Da får de mye bedre oversikt. Bruk gjerne kortholdere – spesielt viktig til barn under 12 år som har små hender.

På forhånd har du forklart reglene for stikk, sake og hvordan de markerer tapt og vunnet stikk ved å legge kortet fra stikket som et 1-tall eller som et minustegn foran seg langs bordplata, det påfølgende stikket oppå, svakt adskilt fra det forrige.

Dette lærer de: Målet er at elevene skal skjønne hva et stikk er, vite at man spiller med klokka, vite hvilket kort som vant stikket, og hvem som skal spille på til neste stikk. De skal lære hva de gjør når de er fri/tom for den sorten som spilles (sake). De skal senke skuldrene og mestre det å ta stikk.

De skal også lære å markere stikkene riktig, og legge kortene som er spilt langs bordplata. Bridgelæreren skal fokusere på det «tekniske», og ikke blande seg inn i hvilket kort elevene spiller, og hva som er «lurt».

Spill 1 eller 2 spill av denne øvelsen – til veilederen opplever at spillet flyter fint. Når spillet er ferdig, **ber veilederen spillerne om å snu de kortene de har vunnet stikk på**. Hvilke kort vant stikk? Var det de høye (honnørene)? Vant alle essene stikk? Var det noen andre kort (lave) som vant stikk? Hva skjedde da?

Det er mange nye ting for elevene, så la det bridgemessige vente til senere, og la dem spille akkurat de kortene de vil, så lenge de ikke revokerer. Bridgemessige tips som veilederen kan gi:

- 1) når man saker, legg et lite kort (prøv å unngå å sake en honnør som man potensielt kan vinne et stikk for senere).
- 2) Hvis man ikke kan (eller vil) stikke kortet som spilles, legg et lavt kort i fargen (legg ikke kongen under esset – det er sløsing med ressursene).

Lærerveiledning Øvelse 2

Hva: Øvelse som makkerpar (man endrer reglene som for stikk, og tar stikk sammen, som makkerpar. Merk at om Nord vinner stikk, skal også Syd markere stikk som vunnet.)

Hvorfor: Lære prinsippet med å være på lag. Første steg i å samarbeide.

Hvordan: Øvelse 2 følger rett etter øvelse 1. Legg mappe 3 på bordet. Fremdeles ingen trumf, og ingen blindemann. Husk å minne alle på å stille opp kortene etter farge, og gjerne etter rangering.

Forklar at i bridge spiller man 2 og 2 på lag. Lagkameraten kalles makker. Man er alltid makker med den som sitter rett overfor seg selv ved bordet, slik at Nord er på lag med Syd og Øst er på lag med Vest. Makkerparene skal samarbeide om å vinne flest mulig stikk.

Gjør alle assistentene oppmerksomme på at elevene nå må avlære den første måten å markere stikk på (at man markerer kun de stikkene en selv har vunnet). Gjør et poeng ut av at reglene for hvordan vi markerer stikk endrer seg. Siden vi er på lag, teller vi «mål» sammen. Hvis Nord vinner stikk, markerer også Syd stikk som vunnet. Vi konkurrerer altså om 13 stikk. Det gjelder å samarbeide, så ikke stikk over makkers høye kort, og husk hvilken farge makker valgte å spille.

Dette lærer de: Målet er at elevene skal forstå samspillet i makkerparet.

Merk at man ikke lenger kan snu vunnet stikk etter spillet er slutt for å se hvilke kort som vant, siden dette vil se helt kaos ut når makker har hatt høyest kort i halvparten av de stikkene som er vunnet.

Målet er at elevene skal få samspillet, og synes det er gøy å konkurrere sammen.

Bridgemessige tips som veilederen kan gi:

- 1) ikke stikk makkers konge med et ess
- 2) det er lurt å spille en farge man har mange kort i. Prøv å huske hvilken farge makker valgte å begynne i, og fortsett angrepet i denne fargen.

Avansert:

Om dere rekker flere spill med denne øvelsen, la dem gjette på forhånd hvor mange stikk de kommer til å vinne. Skriv på en liten lapp som de gjemmer i lomma hvilke kort de tror de kommer til å vinne stikk for.

Spill 1-2 spill, og ta deretter en turnering på 2 spill blant alle bordene i rommet.

Lærerveiledning Øvelse 1

Hva: Individuell øvelse (man tar stikk én og én, IKKE som makkerpar)

Hvorfor: Få flyt i spillet, lære det tekniske i å stille opp kort og markere stikkene

Hvordan: Legg en plansje og en kortmappe på bordet. Nord tar opp Nords kort, etc. Merk at dette er en individuell øvelse. Ingen trumf, og ingen blindemann. Husk å minne dem på å stille opp kortene etter farge, og gjerne etter rangering. Da får de mye bedre oversikt. Bruk gjerne kortholdere – spesielt viktig til barn under 12 år som har små hender.

På forhånd har du forklart reglene for stikk, sake og hvordan de markerer tapt og vunnet stikk ved å legge kortet fra stikket som et 1-tall eller som et minustegn foran seg langs bordplata, det påfølgende stikket oppå, svakt adskilt fra det forrige.

Dette lærer de: Målet er at elevene skal skjønne hva et stikk er, vite at man spiller med klokka, vite hvilket kort som vant stikket, og hvem som skal spille på til neste stikk. De skal lære hva de gjør når de er fri/tom for den sorten som spilles (sake). De skal senke skuldrene og mestre det å ta stikk.

De skal også lære å markere stikkene riktig, og legge kortene som er spilt langs bordplata. Bridgelæreren skal fokusere på det «tekniske», og ikke blande seg inn i hvilket kort elevene spiller, og hva som er «lurt».

Spill 1 eller 2 spill av denne øvelsen – til veilederen opplever at spillet flyter fint. Når spillet er ferdig, **ber veilederen spillerne om å snu de kortene de har vunnet stikk på**. Hvilke kort vant stikk? Var det de høye (honnørene)? Vant alle essene stikk? Var det noen andre kort (lave) som vant stikk? Hva skjedde da?

Det er mange nye ting for elevene, så la det bridgemessige vente til senere, og la dem spille akkurat de kortene de vil, så lenge de ikke revokerer. Bridgemessige tips som veilederen kan gi:

- 1) når man saker, legg et lite kort (prøv å unngå å sake en honnør som man potensielt kan vinne et stikk for senere).
- 2) Hvis man ikke kan (eller vil) stikke kortet som spilles, legg et lavt kort i fargen (legg ikke kongen under esset – det er sløsing med ressursene).

Lærerveiledning Øvelse 2

Hva: Øvelse som makkerpar (man endrer reglene som for stikk, og tar stikk sammen, som makkerpar. Merk at om Nord vinner stikk, skal også Syd markere stikk som vunnet.)

Hvorfor: Lære prinsippet med å være på lag. Første steg i å samarbeide.

Hvordan: Øvelse 2 følger rett etter øvelse 1. Legg mappe 3 på bordet. Fremdeles ingen trumf, og ingen blindemann. Husk å minne alle på å stille opp kortene etter farge, og gjerne etter rangering.

Forklar at i bridge spiller man 2 og 2 på lag. Lagkameraten kalles makker. Man er alltid makker med den som sitter rett overfor seg selv ved bordet, slik at Nord er på lag med Syd og Øst er på lag med Vest. Makkerparene skal samarbeide om å vinne flest mulig stikk.

Gjør alle assistentene oppmerksomme på at elevene nå må avlære den første måten å markere stikk på (at man markerer kun de stikkene en selv har vunnet). Gjør et poeng ut av at reglene for hvordan vi markerer stikk endrer seg. Siden vi er på lag, teller vi «mål» sammen. Hvis Nord vinner stikk, markerer også Syd stikk som vunnet. Vi konkurrerer altså om 13 stikk. Det gjelder å samarbeide, så ikke stikk over makkers høye kort, og husk hvilken farge makker valgte å spille.

Dette lærer de: Målet er at elevene skal forstå samspillet i makkerparet.

Merk at man ikke lenger kan snu vunnet stikk etter spillet er slutt for å se hvilke kort som vant, siden dette vil se helt kaos ut når makker har hatt høyest kort i halvparten av de stikkene som er vunnet.

Målet er at elevene skal få samspillet, og synes det er gøy å konkurrere sammen.

Bridgemessige tips som veilederen kan gi:

- 1) ikke stikk makkers konge med et ess
- 2) det er lurt å spille en farge man har mange kort i. Prøv å huske hvilken farge makker valgte å begynne i, og fortsett angrepet i denne fargen.

Avansert:

Om dere rekker flere spill med denne øvelsen, la dem gjette på forhånd hvor mange stikk de kommer til å vinne. Skriv på en liten lapp som de gjemmer i lomma hvilke kort de tror de kommer til å vinne stikk for.

Spill 1-2 spill, og ta deretter en turnering på 2 spill blant alle bordene i rommet.

Lærerveiledning Øvelse 1

Hva: Individuell øvelse (man tar stikk én og én, IKKE som makkerpar)

Hvorfor: Få flyt i spillet, lære det tekniske i å stille opp kort og markere stikkene

Hvordan: Legg en plansje og en kortmappe på bordet. Nord tar opp Nords kort, etc. Merk at dette er en individuell øvelse. Ingen trumf, og ingen blindemann. Husk å minne dem på å stille opp kortene etter farge, og gjerne etter rangering. Da får de mye bedre oversikt. Bruk gjerne kortholdere – spesielt viktig til barn under 12 år som har små hender.

På forhånd har du forklart reglene for stikk, sake og hvordan de markerer tapt og vunnet stikk ved å legge kortet fra stikket som et 1-tall eller som et minustegn foran seg langs bordplata, det påfølgende stikket oppå, svakt adskilt fra det forrige.

Dette lærer de: Målet er at elevene skal skjønne hva et stikk er, vite at man spiller med klokka, vite hvilket kort som vant stikket, og hvem som skal spille på til neste stikk. De skal lære hva de gjør når de er fri/tom for den sorten som spilles (sake). De skal senke skuldrene og mestre det å ta stikk.

De skal også lære å markere stikkene riktig, og legge kortene som er spilt langs bordplata. Bridgelæreren skal fokusere på det «tekniske», og ikke blande seg inn i hvilket kort elevene spiller, og hva som er «lurt».

Spill 1 eller 2 spill av denne øvelsen – til veilederen opplever at spillet flyter fint. Når spillet er ferdig, **ber veilederen spillerne om å snu de kortene de har vunnet stikk på**. Hvilke kort vant stikk? Var det de høye (honnørene)? Vant alle essene stikk? Var det noen andre kort (lave) som vant stikk? Hva skjedde da?

Det er mange nye ting for elevene, så la det bridgemessige vente til senere, og la dem spille akkurat de kortene de vil, så lenge de ikke revokerer. Bridgemessige tips som veilederen kan gi:

- 1) når man saker, legg et lite kort (prøv å unngå å sake en honnør som man potensielt kan vinne et stikk for senere).
- 2) Hvis man ikke kan (eller vil) stikke kortet som spilles, legg et lavt kort i fargen (legg ikke kongen under esset – det er sløsing med ressursene).

Lærerveiledning Øvelse 2

Hva: Øvelse som makkerpar (man endrer reglene som for stikk, og tar stikk sammen, som makkerpar. Merk at om Nord vinner stikk, skal også Syd markere stikk som vunnet.)

Hvorfor: Lære prinsippet med å være på lag. Første steg i å samarbeide.

Hvordan: Øvelse 2 følger rett etter øvelse 1. Legg mappe 3 på bordet. Fremdeles ingen trumf, og ingen blindemann. Husk å minne alle på å stille opp kortene etter farge, og gjerne etter rangering.

Forklar at i bridge spiller man 2 og 2 på lag. Lagkameraten kalles makker. Man er alltid makker med den som sitter rett overfor seg selv ved bordet, slik at Nord er på lag med Syd og Øst er på lag med Vest. Makkerparene skal samarbeide om å vinne flest mulig stikk.

Gjør alle assistentene oppmerksomme på at elevene nå må avlære den første måten å markere stikk på (at man markerer kun de stikkene en selv har vunnet). Gjør et poeng ut av at reglene for hvordan vi markerer stikk endrer seg. Siden vi er på lag, teller vi «mål» sammen. Hvis Nord vinner stikk, markerer også Syd stikk som vunnet. Vi konkurrerer altså om 13 stikk. Det gjelder å samarbeide, så ikke stikk over makkers høye kort, og husk hvilken farge makker valgte å spille.

Dette lærer de: Målet er at elevene skal forstå samspillet i makkerparet.

Merk at man ikke lenger kan snu vunnet stikk etter spillet er slutt for å se hvilke kort som vant, siden dette vil se helt kaos ut når makker har hatt høyest kort i halvparten av de stikkene som er vunnet.

Målet er at elevene skal få samspillet, og synes det er gøy å konkurrere sammen.

Bridgemessige tips som veilederen kan gi:

- 1) ikke stikk makkers konge med et ess
- 2) det er lurt å spille en farge man har mange kort i. Prøv å huske hvilken farge makker valgte å begynne i, og fortsett angrepet i denne fargen.

Avansert:

Om dere rekker flere spill med denne øvelsen, la dem gjette på forhånd hvor mange stikk de kommer til å vinne. Skriv på en liten lapp som de gjemmer i lomma hvilke kort de tror de kommer til å vinne stikk for.

Spill 1-2 spill, og ta deretter en turnering på 2 spill blant alle bordene i rommet.

Lærerveiledning Øvelse 1

Hva: Individuell øvelse (man tar stikk én og én, IKKE som makkerpar)

Hvorfor: Få flyt i spillet, lære det tekniske i å stille opp kort og markere stikkene

Hvordan: Legg en plansje og en kortmappe på bordet. Nord tar opp Nords kort, etc. Merk at dette er en individuell øvelse. Ingen trumf, og ingen blindemann. Husk å minne dem på å stille opp kortene etter farge, og gjerne etter rangering. Da får de mye bedre oversikt. Bruk gjerne kortholdere – spesielt viktig til barn under 12 år som har små hender.

På forhånd har du forklart reglene for stikk, sake og hvordan de markerer tapt og vunnet stikk ved å legge kortet fra stikket som et 1-tall eller som et minustegn foran seg langs bordplata, det påfølgende stikket oppå, svakt adskilt fra det forrige.

Dette lærer de: Målet er at elevene skal skjønne hva et stikk er, vite at man spiller med klokka, vite hvilket kort som vant stikket, og hvem som skal spille på til neste stikk. De skal lære hva de gjør når de er fri/tom for den sorten som spilles (sake). De skal senke skuldrene og mestre det å ta stikk.

De skal også lære å markere stikkene riktig, og legge kortene som er spilt langs bordplata. Bridgelæreren skal fokusere på det «tekniske», og ikke blande seg inn i hvilket kort elevene spiller, og hva som er «lurt».

Spill 1 eller 2 spill av denne øvelsen – til veilederen opplever at spillet flyter fint. Når spillet er ferdig, **ber veilederen spillerne om å snu de kortene de har vunnet stikk på**. Hvilke kort vant stikk? Var det de høye (honnørene)? Vant alle essene stikk? Var det noen andre kort (lave) som vant stikk? Hva skjedde da?

Det er mange nye ting for elevene, så la det bridgemessige vente til senere, og la dem spille akkurat de kortene de vil, så lenge de ikke revokerer. Bridgemessige tips som veilederen kan gi:

- 1) når man saker, legg et lite kort (prøv å unngå å sake en honnør som man potensielt kan vinne et stikk for senere).
- 2) Hvis man ikke kan (eller vil) stikke kortet som spilles, legg et lavt kort i fargen (legg ikke kongen under esset – det er sløsing med ressursene).

Lærerveiledning Øvelse 2

Hva: Øvelse som makkerpar (man endrer reglene som for stikk, og tar stikk sammen, som makkerpar. Merk at om Nord vinner stikk, skal også Syd markere stikk som vunnet.)

Hvorfor: Lære prinsippet med å være på lag. Første steg i å samarbeide.

Hvordan: Øvelse 2 følger rett etter øvelse 1. Legg mappe 3 på bordet. Fremdeles ingen trumf, og ingen blindemann. Husk å minne alle på å stille opp kortene etter farge, og gjerne etter rangering.

Forklar at i bridge spiller man 2 og 2 på lag. Lagkameraten kalles makker. Man er alltid makker med den som sitter rett overfor seg selv ved bordet, slik at Nord er på lag med Syd og Øst er på lag med Vest. Makkerparene skal samarbeide om å vinne flest mulig stikk.

Gjør alle assistentene oppmerksomme på at elevene nå må avlære den første måten å markere stikk på (at man markerer kun de stikkene en selv har vunnet). Gjør et poeng ut av at reglene for hvordan vi markerer stikk endrer seg. Siden vi er på lag, teller vi «mål» sammen. Hvis Nord vinner stikk, markerer også Syd stikk som vunnet. Vi konkurrerer altså om 13 stikk. Det gjelder å samarbeide, så ikke stikk over makkers høye kort, og husk hvilken farge makker valgte å spille.

Dette lærer de: Målet er at elevene skal forstå samspillet i makkerparet.

Merk at man ikke lenger kan snu vunnet stikk etter spillet er slutt for å se hvilke kort som vant, siden dette vil se helt kaos ut når makker har hatt høyest kort i halvparten av de stikkene som er vunnet.

Målet er at elevene skal få samspillet, og synes det er gøy å konkurrere sammen.

Bridgemessige tips som veilederen kan gi:

- 1) ikke stikk makkers konge med et ess
- 2) det er lurt å spille en farge man har mange kort i. Prøv å huske hvilken farge makker valgte å begynne i, og fortsett angrepet i denne fargen.

Avansert:

Om dere rekker flere spill med denne øvelsen, la dem gjette på forhånd hvor mange stikk de kommer til å vinne. Skriv på en liten lapp som de gjemmer i lomma hvilke kort de tror de kommer til å vinne stikk for.

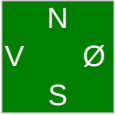
Spill 1-2 spill, og ta deretter en turnering på 2 spill blant alle bordene i rommet.

1 KQJ52 J73 642 K6 A103 AK52 KQ87 102 874 1086 J95 AQJ5 96 Q94 A103 98743	2 A87 J10982 84 QJ7 K65 AQ6 Q106 10965 94 K54 KJ952 A84 QJ1032 73 A73 K32	3 K754 76 QJ953 82 103 Q10852 A2 QJ94 QJ86 K94 K84 1065 A92 AJ3 1076 AK73
4 Q98 J1096 A97 742 A10 A43 KJ1086 QJ5 7432 K75 Q3 A1096 KJ65 Q82 542 K83	5 Q92 A5 QJ104 K954 J8763 K64 A72 86 K54 QJ102 963 QJ2 A10 9873 K85 A1073	6 1086 87 AJ52 AQJ7 KQJ K53 KQ94 1043 A43 QJ1064 876 K5 9752 A92 103 9862
7 74 J1098 J743 963 KQJ10 KQ32 Q5 AK7 9863 A74 AK QJ104 A52 65 109862 852	8 KQJ4 10432 K52 K9 972 A95 76 QJ1064 106 87 QJ1093 8752 A853 KQJ6 A84 A3	

Øvelse 1: Individuell øvelse, markere stikk

Spill 1

Vest giver
Ingen i sonen

	♠ K Q J 5 2	
	♥ J 7 3	
	♦ 6 4 2	
	♣ K 6	
♠ A 10 3		♠ 8 7 4
♥ A K 5 2		♥ 10 8 6
♦ K Q 8 7		♦ J 9 5
♣ 10 2		♣ A Q J 5
	♠ 9 6	
	♥ Q 9 4	
	♦ A 10 3	
	♣ 9 8 7 4 3	

Spill til Øvelse 1, INDIVIDUELL øvelse.

OBS! Spillerne er IKKE på lag, de spiller én og én, hver spiller for seg selv. Se lærerveiledning.

Giver spiller på først til første stikk. La spilleren velge akkurat det kortet hen vil.

Tips til assistenter: Målet med øvelsen er at elevene skal mestre det rent praktiske med å sortere kort og ta stikk. Det er MYE nytt! Derfor skal vi i denne øvelsen unngå å gi råd om strategi. Altså: La dem unnlåte å stikke når de kunne vunnet, la dem sitte igjen med ess til slutt. Det vil være helt uvanlig om noen oppdager at et småkort er godspilt (et begrep som ikke er innført ennå).

Målet er å:

- 1) Å lære å sortere kortene etter farge og rangering.
- 2) Lære å ta kortene opp av mappa og legge dem på plass i samme lomme etter endt spill.
- 2) Lære reglene for stikk (fire farger, esset er høyest, lære hvilket kort vinner stikket, hvem som spiller på til neste stikk, hva gjør man når man ikke har fargen som spilles).
- 3) Lære å markere stikk som vunnet (som et 1-tall) og tapt (som en minus)

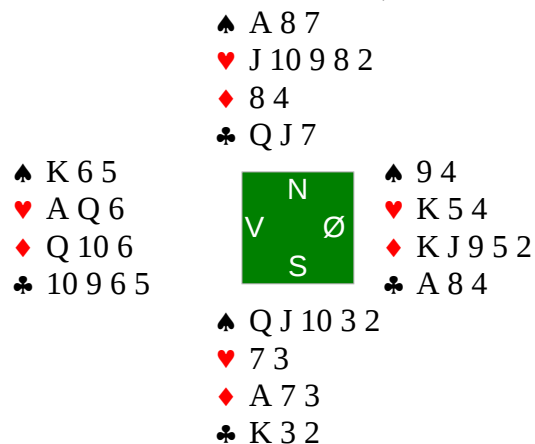
Når alle kort er spilt: Be elevene om å snu kortene de har vunnet stikk for: Hvilke kort vant stikk? Var det de høye? Eller de lave kortene? Vant alle essene stikk? Hvorfor/hvorfor ikke? Var det noen småkort som vant stikk? Hvordan kunne det skje?

Øvelse 1: Individuell øvelse, markere stikk

Spill 2

Øst giver

N-S i sonen



Spill til Øvelse 1, INDIVIDUELL øvelse.

Vi spiller fremdeles én og én. Dette er spill nummer to, og flyten i spillet bør gå bedre enn i første spill.

Tips til assistenter: Dere skal fremdeles ikke blande inn strategi altså, ikke si noe om hva som er lurt å spille. Om de spør hva som er lurt, svar med et spørsmål: "Hva tror du?", og se om de kommer på noe selv.

Det dere SKAL blande dere inn i er:

- 1) Det er lurt å sortere kortene etter farge og rangering for å få god oversikt.
- 2) Stikkene skal markeres i rekkefølge (kort fra stikk nr 2 legges oppå stikk nr 1 etc.). Det er ikke lov til å legge kortene i to bunker, f. eks. én for vunnet og én for tapt. Grunnen er at det skal være mulig å gå tilbake og se om alle har fulgt reglene: Hvis for eksempel Nord hevder at Øst ikke spilte hjerter når hen hadde hjerter i stikk 5, så skal det være mulig å sjekke det.

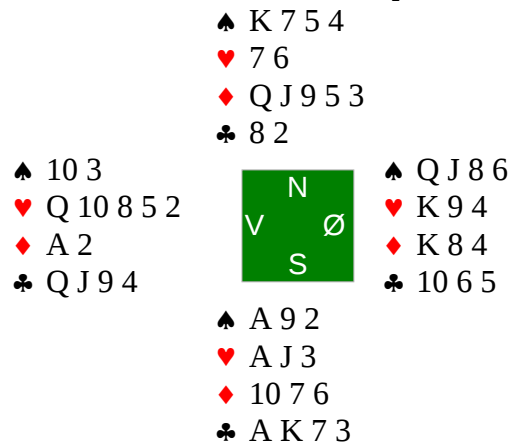
Unngå å blande inn strategi, men vær obs på tegn til at de kan ha misforstått regler. For eksempel: Om noen saker et ess, så kan det være tegn på at de ikke skjønner reglene for å følge farge: Still spørsmål: Når det spilles hjerter først til stikket, dere husker at det bare er kort i hjerterfargen som kan vinne stikket da?

Spill 3

Syd giver

Ø-V i sonen

Øvelse 2: Makkerpar



ØVELSE 2: Makkerpar

I denne øvelsen introduseres makker. Nord-Syd, Øst-Vest spiller som par.

Det gjelder å samarbeide med makker: Mitt stikk er ditt stikk.

Fremdeles er det giver som spiller på først til første stikk.

NB! Vær nøye med å forklare at makkers stikk også skal markeres som vunnet. Nå vil alle spillerne rundt bordet markere stikkene i samme retning, slik at de peker på makkerparet som har vunnet stikket.

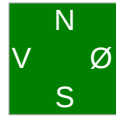
Fremdeles er det mekaniske i det å vinne stikk hovedpoenget. Vi legger oss ikke opp i hva som er lurt/ikke lurt å spille.

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

Øvelse 2: Makkerpar

	♠ Q 9 8	
	♥ J 10 9 6	
	♦ A 9 7	
	♣ 7 4 2	
♠ A 10		♠ 7 4 3 2
♥ A 4 3		♥ K 7 5
♦ K J 10 8 6		♦ Q 3
♣ Q J 5		♣ A 10 9 6
	♠ K J 6 5	
	♥ Q 8 2	
	♦ 5 4 2	
	♣ K 8 3	



Øvelse 2

Spill i makkerpar. Målet er flyt i spillet, at begge makkerpar vinner noen stikk.

Øvelse 3: Honnørpoeng, trappa

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

		♠ Q 9 2	
		♥ A 5	
		♦ Q J 10 4	
		♣ K 9 5 4	
♠ J 8 7 6 3			♠ K 5 4
♥ K 6 4			♥ Q J 10 2
♦ A 7 2			♦ 9 6 3
♣ 8 6			♣ Q J 2
		♠ A 10	
		♥ 9 8 7 3	
		♦ K 8 5	
		♣ A 10 7 3	
Vest	Nord	Øst	Syd
	12	9	11
8			

Vi har innført honnørpoeng, og parets med flest honnørpoeng til sammen må ta flest stikk.

Ta meldingene i plenum:

- Alle som sitter nord: Rekk opp hånda når dere har funnet ut hvor mange honnørpoeng dere har (la dem hviske i øret til assistentene først slik at de vet at svaret er riktig)
- La én nord svare: 12. Alle enige?
- Øst melder: (Rekk opp hånda): 9
- Syd sin tur: 11
- Vest: 8

Hvem har flest honnørpoeng til sammen? Hvor mange? Nord - Syd: 23

Hvor mange stikk skal de ta i følge trappen? 8

Hvor mange stikk må Øst-Vest ta for å ødelegge for dem? (vanskelig!) Tell ned fra toppen av trappen.

Giver (Nord) spiller på til første stikk. Vi snakket om "sekvens", tre høye kort på rad og rekke. Har Nord en sekvens? Hvilket kort skal vi begynne med da?

Okei, lykke til!

Det vil bli en jevn kamp mellom parene.

Øvelse 3: Honnørpoeng, trappa

Spill 6

Øst giver

Ø-V i sonen

		♠ 10 8 6	
		♥ 8 7	
		♦ A J 5 2	
		♣ A Q J 7	
♠ K Q J			♠ A 4 3
♥ K 5 3			♥ Q J 10 6 4
♦ K Q 9 4			♦ 8 7 6
♣ 10 4 3			♣ K 5
		♠ 9 7 5 2	
		♥ A 9 2	
		♦ 10 3	
		♣ 9 8 6 2	
Vest	Nord	Øst	Syd
		10	4
14	12		

Øst-Vest har 24 honnørpoeng til sammen. Det er nok til å komme opp på trappetrinnet der de skal ta 8 stikk, men ikke nok til trappetrinnet med 9 stikk (da må man ha minst 25 honnørpoeng.)

Giver (Øst) spiller forhåpentligvis ut ♥ Q, toppen av sekvens. Hva lover utspillet av dama?

Dette spillet kan slå begge veier på hvilket par som vinner.

Øvelse 3: Honnørpoeng, trappa

Spill 7

Syd giver

Alle i sonen

		♠ 7 4	
		♥ J 10 9 8	
		♦ J 7 4 3	
		♣ 9 6 3	
♠ K Q J 10			♠ 9 8 6 3
♥ K Q 3 2			♥ A 7 4
♦ Q 5			♦ A K
♣ A K 7			♣ Q J 10 4
		♠ A 5 2	
		♥ 6 5	
		♦ 10 9 8 6 2	
		♣ 8 5 2	
Vest	Nord	Øst	Syd
20	2	14	4

Alle bordene rekker forhåpentligvis spillene fram til nummer 6. Spill 7 og 8 er for dem som spiller raskt.

Øst-Vest har hele 34 honnørpoeng til sammen. Det betyr at de skal ta 12 stikk. Nord-Syd har dårlige kort, men trenger kun to stikk for å ødelegge for dem.

Det er vanskelig for Øst-Vest å hente ut de tolv stikkene som er der, og det kommer sannsynligvis til å være knyttet spenning til hvordan det går helt til siste slutt. Det får gå som det går. Øst-Vest vil juble om de greier 12 stikk, og om Nord-Syd greier to eller flere stikk, er et av poengene i leksjonen at det er mulig å vinne selv om man har dårlige kort.

Øvelse 3: Honnørpoeng, trappa

Spill 8

Vest giver
Ingen i sonen

		♠ K Q J 4	
		♥ 10 4 3 2	
		♦ K 5 2	
		♣ K 9	
♠ 9 7 2			♠ 10 6
♥ A 9 5			♥ 8 7
♦ 7 6			♦ Q J 10 9 3
♣ Q J 10 6 4			♣ 8 7 5 2
		♠ A 8 5 3	
		♥ K Q J 6	
		♦ A 8 4	
		♣ A 3	
Vest	Nord	Øst	Syd
7	12	3	18

I siste spill er det Nord-Syd som har fått de gode kortene. Nord - Syd har 30 honnørpoeng til sammen, og skal ta 11 stikk. Øst-Vest trenger bare å ta 3 stikk for å vinne.

Vest er giver og spiller ut. Vi holder oss fremdeles til regelen om at giver spiller ut uansett hvem som har flest honnørpoeng av makkerparene.

Om Vest husker toppen av sekvens, vil Vest starte med ♣ Q. Uansett hvem av Nord-Syd som vinner stikket, vil hen ha en sekvens å spille.

Diverse

Slik kan en tabell til tavla se ut:

	Bord 1		Bord 2		Bord 3		Bord 4	
Spill nr.	NS	ØV	NS	ØV	NS	ØV	NS	ØV
1								
2								
3								
..								

Grunnene til at de har lyst til å begynne på bridge er:

- **Gøy** (mest frekvent – 26 stk nevnte det)
- Vil lære mer
- Kan bli kjent med flere personer
- Spennende
- Har ingenting å gjøre hjemme
- Lit kompetativt og får deg til å tenke
- Kult å lære nye kortspill
- Liker mat
- Interessert i spillet
- Får mestringsfølelse
- Mine venner vil spille
- Noe annet enn å stirre på mobilen
- Vennen min skal være med
- Morsomt

Det de tror de kommer til å like er:

- Å vinne stikk og vinne spillet
- Å bli bedre
- At det er morsomt
- At de får spille med og være med venner
- At de spiller kort og ikke data
- Liker at det er **lag** (mest frekvente svar)
- Liker trumf
- Spennende
- Alt
- Jobbe sammen som lag
- Få de beste kortene
- Ikke være på mobilen og være sosial
- Spille med familie og venner
- Bli bedre i spillet og kanskje bedre i mate
- Hvordan ta smarte valg før jeg gjør noe i verden

Leksjon 1: Samarbeid

Generelt

Ungene kommer for første gang. De er spente på hva som møter dem. Snakk med hjelperne om at dere skal være blide, til stede i øyeblikket og ønske hver og én velkommen i de første minuttene.

Lær navn. Tips hvis det kommer mange: Forklar at de er så mange at dere trenger en liten huskelapp i starten. Del gjerne ut klistrelapper som alle kan skrive navnet sitt på og klistre på genseren.

Plan for dagen

1. **Måltid.** Rydde etter måltid: Sett standarden for hva elevene skal gjøre selv.
2. **Påmeldingslapper.** Ta imot påmeldingslapper, noter navn og telefonnummer til foreldrene til de som ikke har med påmeldingslapp.
3. **Sette stemningen:** Hva husker de fra skolebesøket? Hva synes de var gøy?
4. **Repetere begrep:** Farger, Nord-Syd, Øst-Vest, makker, utspiller, honnører (?), småkort, lengste farge, følge farge, sake. Hvem spiller på til neste stikk? Punkt 3 og 4 kan tas under måltidet.
5. Dagens tema: **Regler for stikk, uten trumf.** [Videolenke](#) (2:36 min). NB! Sjekk at teknikken er klar på forhånd. Sjekk lyden på forhånd.
6. Snakk om dagens tema (3 min). Hva? Stikk og markering av stikk. Makkerskap. Hvordan? Høyeste kort i utspilt farge vinner. Hvorfor? Repetisjon og trygghet. Avansert: Huske hva makker spilte ut. Engasjer elevene – la dem svare og snakke. Vær åpen: Selv rare svar kan ha en kreativ tanke bak seg.
7. **Dele inn i 4'er bord.** Første gang kan dere enten dele inn i naturlige 4'er-grupper ut fra hvordan de setter seg under måltidet, eller be dem sette seg der de vil. Observer hvordan prosessen går. Noen som blir stående utenfor? Noen som barna krangler om å spille med?
8. **Spill** spillene som hører til leksjonen. Giver spiller ut. Giver har fått en sekvens. La dem erfare hvordan det går om de spiller ut en stor/liten i fargen. Målet med leksjonen er utforskning og trygghet. Nummerer bordene (bruk plansjer med trappa).
9. **Resultat.** La Nord skrive resultatet (antall stikk NS og ØV) på tavla på spill 1, Øst på spill 2 etc. Legg på bordplansje med bordnummer på, eller skriv en liten lapp med bordnummer til dem.
10. **Timing.** Alle bør holdes i aktivitet helt til vi avslutter. Om noen ikke rekker et helt spill, la dem ta en liten øvelse. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): Pilkortstokk oppgave 1-4.
11. **Avslutning:** [Kahoot!](#) Norsk Skolebridge Leksjon 1. Du trenger en gratis konto. Test på forhånd.
12. God avrunding

Dagens tips til assistenter

Husk spilleglede! Elevene skal lære, men én ting om gangen. I dag er temaet spill uten trumf, og målet er at de skal senke skuldrene og utforske. La alt gå upåaktet hen: la dem sitte igjen med ess til slutt, underspille sekvenser og la være å vinne stikk i siste hånd. Ikke gi råd om hva som er lurt (med mindre du får konkrete spørsmål som du kan svare kort og enkelt på).

Vær bevisst: unngå bridgebegrep som ikke er gjennomgått (f.eks. dama dobbel, sitte foran, dukke).

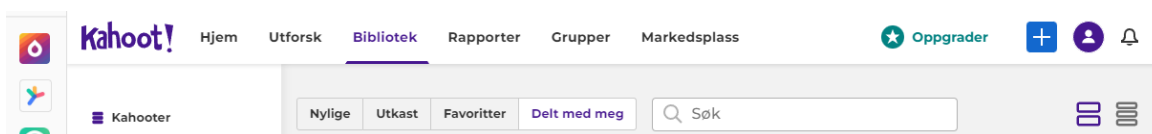
Avslutning

Sørg for en god avrunding. Ønske velkommen tilbake neste uke. Da skal vi innføre en superfarge som slår alt! Gi lapp med informasjon til foreldre: Last ned Spond. Takk for i dag.

1 KQJ52 J73 642 K6 A103 AK52 KQJ8 102 874 1086 975 AQJ5 96 Q94 A103 98743	2 94 K54 AKJ54 A84 A872 J1098 82 QJ7 K65 AQ6 Q106 10965 QJ103 732 973 K32	3 Q98 J1096 A97 742 102 A43 KQJ108 QJ5 KJ65 Q82 642 K83 A743 K75 53 A1096
4 K754 76 QJ953 82 103 Q10852 A2 QJ94 A92 AJ3 1076 AK73 QJ86 K94 K84 1065	5 Q42 A5 AQ104 K954 AJ863 KJ6 J72 86 107 983 K85 AJ1073 K95 Q10742 963 Q2	6 9742 J1098 743 93 K863 A74 AK QJ104 A5 65 J109862 852 QJ10 KQ32 Q5 AK76
7 KQJ4 Q1032 K52 K9 972 A95 76 QJ1064 A853 KJ64 A84 A3 106 87 QJ1093 8752	8 A42 QJ1084 876 105 KQJ K53 KJ942 K4 975 A92 103 98632 10863 76 AQ5 AQJ7	

Oppskrift på hvordan bridgelæreren kjører kahoot!

1. Bruk pc, og gå til [www.Kahoot.com](https://www.kahoot.com)
2. Opprett bruker (sign up). Velg følgende innstillinger:
 - a. Rolle: Lærer
 - b. Beskriv arbeidsplassen din: Skole
3. Alle kahootene ligger på <https://juniorbridge.no/norsk-skolebridge-leksjonsplan/>
4. Du kan også sende e-post til Marianne@bridge.no og informer om at du ønsker at Norsk Skolebridge sine kahoot! blir delt med deg
 - a. Når du har fått bekreftet fra Marianne at kahoot! er delt med deg: Trykk på Bibliotek, på menylinjen øverst, velg «delt med meg» (du får varsel på epost)



5. Trykk start på den kahoot! som du vil kjøre (etter at du har trykket start vil den spinne og tenke en del, det er normalt)
6. Trykk på klassisk modus. Den vil nå varsle «Gjør deg klar til å spille» og laste inn pin for spillet.
7. Del skjermen med elevene – spillerne går til kahoot.it (evt. bruker appen) og taster inn pin-koden du viser på skjermen
8. Trykk Start når alle er inne
9. Trykk «neste» når alle har svart på spørsmålet

Protokoll MiniBridge				
Nord-Syd:				
Øst-Vest:				
Bord nummer:				
Spill nr	Trumf/NT	Spillfører	Stikk NS	Stikk ØV
1				
2				
3				
4				
SUM				

Protokoll MiniBridge				
Nord-Syd:				
Øst-Vest:				
Bord nummer:				
Spill nr	Trumf/NT	Spillfører	Stikk NS	Stikk ØV
1				
2				
3				
4				
SUM				

Protokoll MiniBridge				
Nord-Syd:				
Øst-Vest:				
Bord nummer:				
Spill nr	Trumf/NT	Spillfører	Stikk NS	Stikk ØV
1				
2				
3				
4				
SUM				

Protokoll MiniBridge				
Nord-Syd:				
Øst-Vest:				
Bord nummer:				
Spill nr	Trumf/NT	Spillfører	Stikk NS	Stikk ØV
1				
2				
3				
4				
SUM				

Leksjon 2: Trumf

Generelt

Noen av ungene kan ha mast om dette med trumf, og du har vært nødt til å si at det kommer vi tilbake til. Endelig!

Tren på navnene på forhånd. Hvor mange kan du huske? Spør, og være aktiv i å huske navn. Alle kan være bevisste på å i hvert fall lære seg navn på alle ved sitt eget bord, og gjerne noen flere.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Spør om løst og fast. Noen hjemme som er nysgjerrige på bridge?
3. **Repetere begrep:** Stikk. Følge farge. Sake. Makker (Hvordan samarbeide? Er det lov å snakke om kortene?). Giver. Utspiller.
4. Dagens tema: **Trumf.** [Videolenke](#) (2:27 min). NB! Sjekk at teknikken (både lyd og bilde) er klar på forhånd. Be om den absolutte tystnad før dere begynner avspilling.
5. **Hva er trumf?** En superfarge som slår alt. En hvilken som helst farge kan bli trumf.
6. **Hvem bestemmer trumfen?** Trumfen bestemmes av meldingene (dette lærer vi om to uker), men nå vil vi la det gå på rundgang å velge trumf. Spilleren til høyre for giver bestemmer i samarbeid med makker.
7. **8 kort til sammen.** Det er lurt å velge den fargen man har flest kort til sammen i som trumf, og minimum åtte (8) kort til sammen i trumffargen.
8. Makkerparet finner trumfen ved å diskutere: «*Jeg har flest hjerter*» «*Det passer ikke så godt for meg, men jeg har seks spar*». Denne metoden ligner på et meldingsforløp.
9. **Husk! Følg farge!** Vanlige regler for stikk gjelder fremdeles: Man må alltid følge farge, hvis man kan. Man kan spille på trumf:
 - a) Når man er tom for fargen som spilles
 - b) Dersom man ønsker å spille på trumfen først til et stikk (da må alle spillerne legge en trumf, hvis de har). Hvis to eller flere spillere legger på en trumf til et stikk, vinner spilleren med den høyeste trumfen stikket.
10. Dele inn i 4'er bord.
11. [Spill leksjon 2.](#) Nummerer bordene med enkle bordplansjer med trappa. Legg til en kolonne i tabellen på tavla for trumf. La dem skrive resultatet på tavla etter innarbeidede rutiner.
12. **Pass på:** Om én trumfer, må resten av spillerne likevel følge farge. Hva skjer hvis flere legger trumf til samme stikk?
13. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): BridgeMaster Level 1: A-3, A-6
14. **Avslutning:** [Kahoot! Leksjon 2: Spill med trumf](#)
15. God avrunding. Minn på regler for rydding. Alle tar sin egen stol/bord?

Dagens tips til assistenter

Mange trumf til sammen er bedre enn høye trumfkort.

Ikke mas på at de skal ta ut trumfen (det lærer vi i leksjon 7), la dem få oppleve at ståstikk blir trumfet, la dem undres sammen på om det kunne vært unngått.

Avslutning

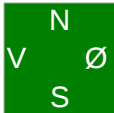
Sørg for en god avrunding. Be om at de som ikke er påmeldt i Spond gir telefonnummer til foreldre slik at du kan kontakte dem og be dem fylle ut påmeldingsskjema og laste ned Spond. Takk for i dag.

1 A4 76 K842 KQJ102 106532 AKQ2 AQ9 9 ● KQ97 984 63 A873 J8 J1053 J1075 654	2 A9 KJ974 Q854 A6 107 Q53 J973 Q973 ● KQJ64 2 K102 K1085 8532 A1086 A6 J42	3 J109 Q8754 A732 K 862 J103 K94 AQ103 — ● AK7543 AK9 5 965 Q 62 QJ1086 J8742
4 J1087 K1043 Q82 Q8 942 85 AK107 A743 + ● AQ53 72 J4 J10952 K6 AQJ96 9653 K6	5 2 9763 KQJ6 A1043 AQ863 A8 A985 Q7 ● 10975 Q42 107 KJ52 KJ4 KJ105 432 986	6 J AKJ104 Q863 1097 A10432 98 9 AK532 — ● 75 Q7652 J72 Q86 KQ986 3 AK1054 J4
7 1085 J763 J642 KQ 92 Q4 AKQ109 10765 + ● A6 A10852 3 A9832 KQJ743 K9 875 J4	8 --- Q65 Q9852 AJ1076 QJ1074 A987 --- 9853 ● A98532 32 J74 42 K6 KJ104 AK1063 KQ	

Leksjon 2 - Spill med trumf

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

	^a A 4		
	© 7 6		
	.. K 8 4 2		
	§ K Q J 10 2		
^a 10 6 5 3 2		^a K Q 9 7	
© A K Q 2		© 9 8 4	
.. A Q 9		.. 6 3	
§ 9		§ A 8 7 3	
	^a J 8		
	© J 10 5 3		
	.. J 10 7 5		
	§ 6 5 4		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	13	9	3
15			

Til bridgelæreren: Merk at vi normalt ikke har lært å telle honnørpoeng på dette tidspunkt.

Siden Nord har utspillet, er det Øst-Vest som får bestemme trumfen.

Øst-Vest velger spar som trumf. Vest kan kanskje ha lyst til å velge hjerter, men det er viktigere å ha mange trumf enn store trumf.

Nord spiller ut § K. Om Øst-Vest velger å spille spar, blir det ingen stjeler på Nord-Syd. Om Øst-Vest i stedet prøver å ta for alle hjerterstikkene, vil Nord få en stjeling. Se hva som skjer!

Om det blir en stjeling, kan dere nevne at det ofte er en god strategi å tømme motparten tom for trumf. La det bli med det, ikke lær dem teknikker for å telle, fordi:

NB! I en seinere leksjon vil vi lære teknikken med å telle uteværende kort. Det vil si at vi regner ut hvor mange kort vår side har til sammen i fargen, og derfra finner ut hvor mange kort motparten har i fargen. Når vi trekker trumfen vil vi telle ned fra dette antallet. I dette eksempelet ville vi gjort på denne måten "Vi har 9 trumf tilsammen, ergo har motparten bare 4, siden 13-9 er 4. Når vi spiller én runde trumf og begge følger, har motparten 4-2 trumf igjen". Det er veldig viktig at dere IKKE lærer dem å telle trumfen som "Det har gått 4, 8, etc.", for da må vi avlære dette seinere.

Leksjon 2 - Spill med trumf

Spill 2

Øst giver
Ø-V i sonen

	^a A 9		
	© K J 9 7 4		
	.. Q 8 5 4		
	§ A 6		
^a 10 7		^a K Q J 6 4	
© Q 5 3		© 2	
.. J 9 7 3		.. K 10 2	
§ Q 9 7 3		§ K 10 8 5	
	^a 8 5 3 2		
	© A 10 8 6		
	.. A 6		
	§ J 4 2		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
		1 2	9
5	1 4		

Øst er giver og har utspillet. Derfor er det Nord-Syd som får fordelene av å bestemme trumfen.

Nord-Syd velger hjerter som trumf. Øst spiller kanskje ut spar konge (eller knekt)? Merk at regelen toppen av sekvens kommer i neste leksjon (leksjon 3), så knekten er like logisk som kongen for elevene.

Herfra kan spillet gå på mange vis.

Leksjon 2 - Spill med trumf

Spill 3

Syd giver
N-S i sonen

		^a J 10 9	
		© Q 8 7 5 4	
		•• A 7 3 2	
		§ K	
^a 8 6 2			^a A K 7 5 4 3
© J 10 3			© A K 9
•• K 9 4			•• 5
§ A Q 10 3			§ 9 6 5
		^a Q	
		© 6 2	
		•• Q J 10 8 6	
		§ J 8 7 4 2	
Vest	Nord	Øst	Syd
			6
10	10	14	

Syd har utspillet, derfor får Øst-Vest velge trumfen. Øst insisterer på spar som trumf.

Syd spiller ut •• Q (eller en lavere ruter - vi lærer om sekvens først i neste leksjon). Om Vest legger kongen, fanger Nord den med esset. Heldigvis for Øst-Vest kan Øst trumfe neste ruterrunde. Det kan være at Vest legger lavt, og at Vest seinere kan vinne for kongen. Det er helt greit, for husk at de ikke ser alle kortene. I grand ville Nord-Syd tatt mange ruterstikk.

Spillet kan gå på mange forskjellige måter.

Leksjon 2 - Spill med trumf

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

	^a J 10 8 7	
	© K 10 4 3	
	•• Q 8 2	
	§ Q 8	
^a 9 4 2		^a A Q 5 3
© 8 5		© 7 2
•• A K 10 7		•• J 4
§ A 7 4 3		§ J 10 9 5 2
	^a K 6	
	© A Q J 9 6	
	•• 9 6 5 3	
	§ K 6	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>
1 1	8	8
		<i>Syd</i>
		1 3

Vest har utspillet, og det er derfor Nord-Syd som får bestemme trumfen. Syd foreslår hjerter som trumf, og Nord er enig.

Vest spiller gjerne ut •• E. Om Vest også tar for •• K, kan en våken Vest legge merke til makkers ruter J. Hva tyder det på? Her finnes det mange svar.

Her kan Øst-Vest dra nytte av trumfen, og spille en ny ruter til trumf hos Øst. Vi har også laget en sekvens til Øst for å friste Øst til å spille kløver i stedet for å ta for spar ess. La Øst velge fritt, ikke legg noen føringer.

Uansett hva Øst fortsetter med - legg merke til at om Nord-Syd ikke spiller trumf, så kan vi komme i en situasjon med stjeling og overstjeling om Vest får spilt sin siste ruter. La dem gå i fella!

Leksjon 2 - Spill med trumf

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

	^a 2		
	© 9 7 6 3		
	.. K Q J 6		
	§ A 10 4 3		
^a A Q 8 6 3		^a 10 9 7 5	
© A 8		© Q 4 2	
.. A 9 8 5		.. 10 7	
§ Q 7		§ K J 5 2	
	^a K J 4		
	© K J 10 5		
	.. 4 3 2		
	§ 9 8 6		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	10	6	8
16			

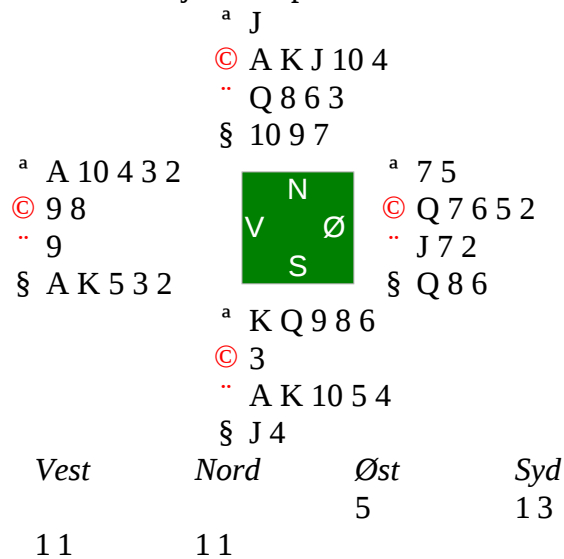
Nord er giver og har utspillet. Derfor får Øst-Vest bestemme trumfen.

Vest foreslår spar som trumf, og det passer fint for Øst.

Leksjon 2 - Spill med trumf

Spill 6

Øst giver
N-S i sonen



Øst har utspillet, og Nord-Syd får bestemme trumfen.

Det kan være Nord-Syd har en lengre diskusjon om hva de skal velge som trumf, siden Nord helst vil ha hjerter, og Syd vil ha enten spar eller ruter. Sånn er det i bridge, det er ikke alltid lett å bli enige. Da gjelder det å finne en god strategi for å finne ut hvor vi har flest trumf til sammen.

Vest spiller ut § E. Den tredje runden kløver kan Syd trumfe. Her kan det oppstå flere forskjellige situasjoner med trumfing og overtrumfing.

Leksjon 2 - Spill med trumf

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

		^a 10 8 5	
		© J 7 6 3	
		.. J 6 4 2	
		§ K Q	
^a 9 2			^a A 6
© Q 4			© A 10 8 5 2
.. A K Q 10 9			.. 3
§ 10 7 6 5			§ A 9 8 3 2
		^a K Q J 7 4 3	
		© K 9	
		.. 8 7 5	
		§ J 4	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
			10
11	7	12	

Syd er giver og har utspillet. Øst-Vest får bestemme trumfen.

Her har Øst-Vest tre femkortsfarger til sammen, og det gjelder å finne fargen de har flest kort sammenlagt i, kløver. Det kan falle både Vest og Øst tungt for hjertet.

Syd spiller ut ^a K. Spillet kan gå på mange vis.

Leksjon 2 - Spill med trumf

Spill 8

Vest giver
Ingen i sonen

	^a —	
	© Q 6 5	
	.. Q 9 8 5 2	
	§ A J 10 7 6	
^a Q J 10 7 4		^a A 9 8 5 3 2
© A 9 8 7		© 3 2
.. —		.. J 7 4
§ 9 8 5 3		§ 4 2
	^a K 6	
	© K J 10 4	
	.. A K 10 6 3	
	§ K Q	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>
7	9	5
		<i>Syd</i>
		19

Vest har utspillet, og Nord-Syd får bestemme trumfen.

Nord har to like lange farger, Syd en som er lengre enn de andre. De vil kunne enes om ruter som trumf.

Vest spiller ut en spar. (Merk at vi ikke har lært om sekvens ennå, så det kan være at utspillet blir et annet. Det er helt greit.).

Leksjon 3: Samarbeid- sekvens

Generelt

Dette er tredje gang. Ungene har nå tatt et aktivt valg om å være med. Om dere er flinke og tar vare på hver og én fra og med nå, så vil de fortsette. Vær aktivt til stede i de første øyeblikkene. Prøv å huske navn fra sist: «*Velkommen, Nora, så fint å se deg. Hvordan har skoledagen vært?*»

Gruppen begynner å etablere seg. Er det noen flere i klassen som har lyst til å begynne? Tida er nå, før dere har lært for mye til at de lett kan ta det igjen.

Plan for dagen

1. **Måltid.** Skap en god stund under måltidet. Pass på at alle har gode rutiner for hygiene.
2. **Sette stemningen:** Har de spilt noe hjemme? Fortelle en vits? Hørt om svensken som klagde på kortstokken? Fire kort var knekt...
3. **Repetere begrep:** Trumf, sake, utspiller
4. Dagens tema: **Sekvens.** [Videolenke](#) (2:35 min). NB! Sjekk at teknikken er klar på forhånd.
5. Snakk om dagens tema (3 min). Hva? Tre høye kort på rad og rekke. Hvordan? Spille ut høyeste. Hvorfor? Godt samarbeid med makker. Avansert: Huske hva makker spilte ut. Hva lover vi, og hva *benekter* vi?
6. Dele inn i 4'er bord. Bestem på forhånd hvordan dette skal gjøres. Gikk det fint sist? Eller vil dere prøve en ny metode?
7. **Spill leksjon 3:** La giver skrive resultatet på tavla. Før avslutningen: Fremhev og applauder alle vinnerne (vinnerne ØV og NS hvert spill, og sammenlagt).
8. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): a) [Ark om sekvens](#) 1-3. b) [Oppgave 1 og 2](#) på nett.
9. **Avslutning:** [Kahoot! 3](#)
10. God avrunding

Dagens tips til assistenter

Gi hint til elevene om at de skal se etter sekvenser. Prøv å finn og påpek minst én bra ting som hver av elevene gjør (alt fra at de greier å spille ut toppen av sekvens, til at de er hyggelige med makker).

Avslutning

Frempek: Neste gang skal vi prøve å forutse hvor mange stikk vi vil greie å ta i hvert stikk. Takk for i dag.

Diverse

Slik kan en tabell til tavla se ut:

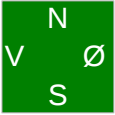
	Bord 1		Bord 2		Bord 3		Bord 4	
Spill nr.	NS	ØV	NS	ØV	NS	ØV	NS	ØV
1								
2								
3								
SUM:								

1 KQJ2 A432 9765 2 A43 109 KQJ8 A987 108 KQJ5 1043 QJ103 9765 876 A2 K654 	2 1065 QJ1062 84 K32 A74 K95 A1032 854 KQJ2 A87 97 A1097 983 43 KQJ65 QJ6 	3 A74 K43 A8543 K6 Q32 A9 QJ1062 Q97 1098 762 K7 AJ853 KJ65 QJ1085 9 1042 
4 K7543 53 K5 A1086 9 QJ102 A7432 Q52 QJ1062 AK97 86 93 A8 864 QJ109 KJ74 	5 A95 QJ103 J743 32 KQJ2 K94 108 K874 87 A76 A62 QJ1096 10643 852 KQ95 A5 	6 A83 QJ102 K84 864 92 A853 7632 QJ10 1074 K7 QJ109 A975 KQJ65 964 A5 K32 
7 Q76 QJ102 A653 A3 J10942 974 984 87 83 K653 QJ10 K542 AK5 A8 K72 QJ1096 	8 873 109862 654 42 KQJ109 743 AK QJ10 A54 KQJ 983 A986 62 A5 QJ1072 K753 	

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

Leksjon 3 - sekvens

^a A 4 3	^a K Q J 2	^a 10 8
© 10 9	© A 4 3 2	© K Q J 5
.. K Q J 8	.. 9 7 6 5	.. 10 4 3
§ A 9 8 7	§ 2	§ Q J 10 3
		
	^a 9 7 6 5	
	© 8 7 6	
	.. A 2	
	§ K 6 5 4	

oj

Spill 2

Øst giver

N-S i sonen

Leksjon 3 - sekvens

^a 10 6 5

© Q J 10 6 2

.. 8 4

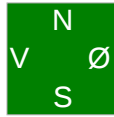
§ K 3 2

^a A 7 4

© K 9 5

.. A 10 3 2

§ 8 5 4



^a K Q J 2

© A 8 7

.. 9 7

§ A 10 9 7

^a 9 8 3

© 4 3

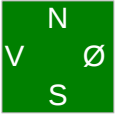
.. K Q J 6 5

§ Q J 6

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

Leksjon 3 - sekvens

^a Q 3 2		^a A 7 4
© A 9		© K 4 3
.. Q J 10 6 2		.. A 8 5 4 3
§ Q 9 7		§ K 6
		^a 10 9 8
		© 7 6 2
		.. K 7
		§ A J 8 5 3
		^a K J 6 5
		© Q J 10 8 5
		.. 9
		§ 10 4 2

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

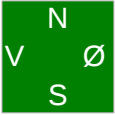
Leksjon 3 - sekvens

	^a K 7 5 4 3	
	© 5 3	
	.. K 5	
	§ A 10 8 6	
^a 9		^a Q J 10 6 2
© Q J 10 2		© A K 9 7
.. A 7 4 3 2		.. 8 6
§ Q 5 2		§ 9 3
	N V S Ø	
	^a A 8	
	© 8 6 4	
	.. Q J 10 9	
	§ K J 7 4	

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

Leksjon 3 - sekvens

^a K Q J 2		^a A 9 5
© K 9 4		© Q J 10 3
.. 10 8		.. J 7 4 3
§ K 8 7 4		§ 3 2
		
^a 10 6 4 3		^a 8 7
© 8 5 2		© A 7 6
.. K Q 9 5		.. A 6 2
§ A 5		§ Q J 10 9 6

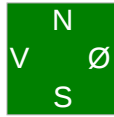
Spill 6

Øst giver

Ø-V i sonen

Leksjon 3 - sekvens

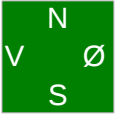
^a 9 2	^a A 8 3	^a 10 7 4
© A 8 5 3	© Q J 10 2	© K 7
.. 7 6 3 2	.. K 8 4	.. Q J 10 9
§ Q J 10	§ 8 6 4	§ A 9 7 5
	^a K Q J 6 5	
	© 9 6 4	
	.. A 5	
	§ K 3 2	



Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

Leksjon 3 - sekvens

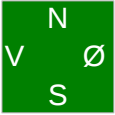
^a J 10 9 4 2		^a Q 7 6
© 9 7 4		© Q J 10 2
.. 9 8 4		.. A 6 5 3
§ 8 7		§ A 3
		^a 8 3
		© K 6 5 3
		.. Q J 10
		§ K 5 4 2
		^a A K 5
		© A 8
		.. K 7 2
		§ Q J 10 9 6

Spill 8

Vest giver

Ingen i sonen

Leksjon 3 - sekvens

^a K Q J 10 9		^a 8 7 3
© 7 4 3		© 10 9 8 6 2
.. A K		.. 6 5 4
§ Q J 10		§ 4 2
		^a A 5 4
		© K Q J
		.. 9 8 3
		§ A 9 8 6
		^a 6 2
		© A 5
		.. Q J 10 7 2
		§ K 7 5 3

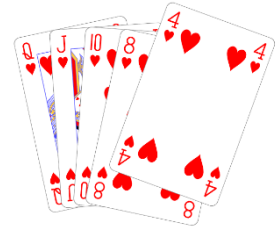
Oppgaver - A

1. Hvilke av disse inneholder en sekvens? Sett ring rundt.



2. Hva er en sekvens? Beskriv med ord.

3. Hvilket kort skal vi spille ut fra en sekvens? Sett ring rundt.



4. Hva er «sikre stikk»

5. Hva betyr «å godspille»

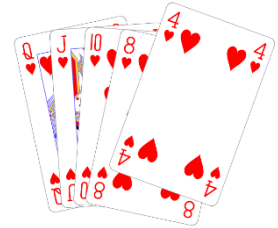
Oppgaver - A

1. Hvilke av disse inneholder en sekvens? Sett ring rundt.



2. Hva er en sekvens? Beskriv med ord.

3. Hvilket kort skal vi spille ut fra en sekvens? Sett ring rundt.



4. Hva er «sikre stikk»

5. Hva betyr «å godspille»

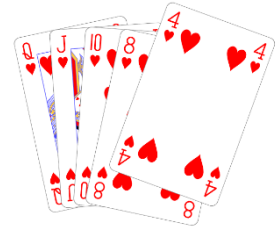
Oppgaver - A

1. Hvilke av disse inneholder en sekvens? Sett ring rundt.



2. Hva er en sekvens? Beskriv med ord.

3. Hvilket kort skal vi spille ut fra en sekvens? Sett ring rundt.



4. Hva er «sikre stikk»

5. Hva betyr «å godspille»

Oppgaver - A

1. Hvilke av disse inneholder en sekvens? Sett ring rundt.



2. Hva er en sekvens? Beskriv med ord.

3. Hvilket kort skal vi spille ut fra en sekvens? Sett ring rundt.



4. Hva er «sikre stikk»

5. Hva betyr «å godspille»

Oppgaver - A

1. Hvilke av disse inneholder en sekvens? Sett ring rundt.



2. Hva er en sekvens? Beskriv med ord.

3. Hvilket kort skal vi spille ut fra en sekvens? Sett ring rundt.



4. Hva er «sikre stikk»

5. Hva betyr «å godspille»

Oppgaver - A

1. Hvilke av disse inneholder en sekvens? Sett ring rundt.



2. Hva er en sekvens? Beskriv med ord.

3. Hvilket kort skal vi spille ut fra en sekvens? Sett ring rundt.



4. Hva er «sikre stikk»

5. Hva betyr «å godspille»

5-kort bridge

SPILLETS MÅL:

Vinne så mange stikk som mulig sammen med din makker. Makker = lagkamerat. Første makkerpar til å nå 13 stikk har vunnet.

STIKK?

Et stikk består av ett kort fra hver av spillerne som spilles på etter tur med klokka. Den som har det høyeste kortet i fargen stikket begynte med, vinner stikket.

FARGE?

Kortstokken har kort med fire ulike symboler: Kløver, ruter, hjerter og spar. De ulike symbolene kaller vi for farger. I 5-kort bridge bruker vi bare fargene spar og hjerter.

DU TRENGER:

En vanlig kortstokk. Dere bruker kun 20 kort: kortene A-K-Q-J-10-9-8-7-6-5 i hjerter og A-K-Q-J-10-9-8-7-6-5 i spar. Resten av kortene legges bort og skal ikke brukes i spillet. Symbolene ♥ hjerter og ♠ spar kaller vi for «*farger*».

Gullmynter, fyrstikker, pastaskruer, eller noe annet dere kan spille om.



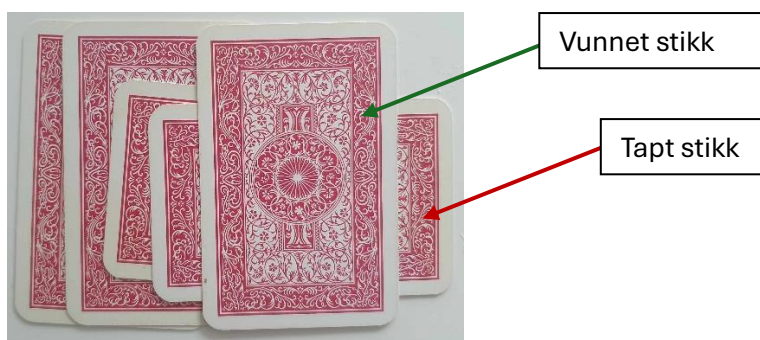
SPILLETS GANG:

1. Bestem hvem som skal være *makker* (lagkamerater). Det kan for eksempel gjøres ved at den yngste spilleren får velge sin makker. Spillerne plasser seg rundt bordet slik at de får en motspiller (en spiller fra motstanderlaget) på både sin høyre og sin venstre side.
2. Stokk kortene, og *del ut* kortene slik at hver spiller får fem kort.
3. Spilleren til venstre for den som delte ut kortene, spiller ut et valgfritt kort. Denne spilleren kalles *utspiller*.
4. Makkeren til den som har delt ut kortene legger sine kort ned på bordet med bildesiden synlig. Kortene sorteres etter farge. Denne spilleren kalles nå *blindemann*, og er kun en hjelper i spillet. Blindemann får ikke styre kortene sine selv.



Illustrasjon: Slik legger blindemann kortene sine på bordet.

5. Spilleren som delte ut kortene kalles nå *spillefører*. Spillefører bestemmer over både sine egne og blindemann sine kort. Spillefører sier høyt hvilket kort hen vil at blindemann skal spille.
6. Spillerne legger nå på ett kort hver etter tur med klokka.
7. Viktig regel: Du må legge på et kort i samme farge som stikkets begynte med. Dette kalles «*å følge farge*».
8. Den spilleren som har det høyeste kortet i fargen stikkets begynte med, vinner stikkets. Når alle har lagt på et kort til stikkets, snur hver spiller kortet foran seg på bordplaten slik at stikkets markerer hvilket makkerpar som vant stikkets. Legg kortet vertikalt som et 1-tall om ditt makkerpar vant stikkets, og horisontalt som et minus – om dere tapte stikkets. Makkerparet spiller som et lag, og stikkets markeres som vunnet av begge spillerne uansett hvem av spillerne som vant stikkets.



Stikk som er vunnet markeres horisontalt, som et 1-tall, for ett vunnet stikk. Stikk som er tapt markeres vertikalt, som et minustegn.

9. Den spilleren som vant stikkets, spiller først på til neste stikk. Spilleren kan velge et hvilket som helst av de gjenværende kortene.
10. Hvis du ikke har noen igjen av den fargen som spilles kan du legge et hvilket som helst kort. Men da er du ikke med i kampen om stikkets.
11. Når runden er ferdig, teller makkerparet opp sine stikk. Makkerparet vinner en gullmynt for hvert stikk.
12. Personen til venstre for spilleren som delte ut til dette spillet, deler ut til neste runde. Makkerparet beholder gullmyntene og samler flere for hver runde.
13. NB! Makkerparet har ikke lov til å nikke, riste på hodet, snakke sammen eller på annen måte røpe hvilken sort du ønsker at makker skal spille. Den som gjør det, må gi fra seg en gullmynt til motstanderne.

SLIK VINNER DU:

Makkerparet som først samler 13 gullmynter vinner.

INGEN GULLMYNTER I HUS?

Man kan spille om fyrstikker, kronestykker, pastaskruer, eller annet i stedet for gullmynter.

3-mannsbridge

Spillere: 3 spillere

Alder: 7+ år

Trenger: en vanlig kortstokk uten jokere



Spillets poeng:

Å ta flest mulig stikk. Stikk? Se lynbridgekortstokken.

Med avanserte regler: Å by hvor mange stikk man skal ta, og så greie å ta dem.

Spillets gang:

- 1) Kortene stokkes. Del ut 13 kort til hver av de tre spillerne.
- 2) De siste 13 kortene deles ut, fire til hver av spillerne, samt ett kort som man legger på midten av bordet med bildesiden opp, synlig for alle.
- 3) Hver spiller ser på de fire ekstrakortene, og legger dem på bordet sammen med kortet som ligger der fra før. Alle kortene legges med bildesiden ned, men sortert etter farger, fra venstre til høyre i rekkefølgen kløver, ruter, hjerter og spar. Bruk gjerne symbolene på andre siden av dette arket som mal. Disse kortene blir blindemann (les om blindemann i reglene for 5-kortbridge)
- 4) Alle spillerne kan nå se hvor mange kort blindemann har i de forskjellige fargene.



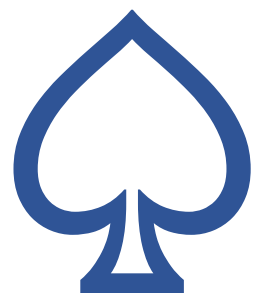
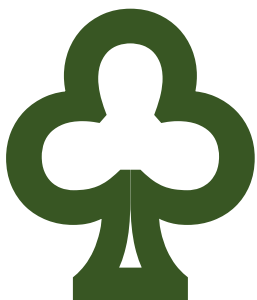
- 5) Etter at alle kortene er lagt ned, skal spillerne by hvor mange stikk de kan ta med blindemann som makker. Den som sitter etter giver starter budgivingen. 7 stikk er minste bud. Ellers sier en pass.
- 6) Hvis førstemann byr 7 stikk, har nestemann to alternativ: by høyere, for eksempel 8 stikk, eller si pass. Det er lov å gå mer enn ett trinn opp, hvis man vil.
- 7) Når to spillere på rad har sagt pass er budrunden over.
- 8) Budvinner blir spillefører (for regler for spillefører: se 5-kortbridge).
- 9) Kortene som ligger på bordet flyttes til å ligge rett ovenfor budvinneren, mellom de to andre spillerne. Kortene blir blindemann (se lynbridgekortstokken for regler for blindemann)
- 10) Spilleførers oppgave blir å greie budet. De to andre spillerne skal samarbeide i å forhindre spillefører i å greie det antall stikk som er meldt. Den siden som greier sitt mål får meldte stikk i plusspoeng.
- 11) Hvis spillefører ikke greier det antall stikk som er meldt, får begge motspillerne dette antallet plusspoeng.
- 12) Hvis alle sier pass, stikker man og deler ut på nytt. Spill for eksempel tre runder og se hvem som samler flest poeng til sammen.

Avanserte (valgfrie) regler

- 1) Variant 1: Den som vinner budrunden får velge hvilken farge (symbol/sort) som skal være trumf. Trumf slår alt. Trumf kan spilles først til et stikk (da vinner spilleren med den høyeste trumfen), eller når man er helt tom for sorten som spilles. Da vinner spilleren som la trumfen. Hvis flere spillere kan spille trumf til samme stikk, vinner den som har lagt den høyeste trumfen.
- 2) Variant 2: Når man melder følger man fargerangeringen fra vanlig 4-mannsbridge. Den er kløver (lavest), ruter, hjerter, spar og til slutt uten trumf (grand), som er høyere rangert enn alle fargene. Se symbolene nederst på dette arket som huskeliste. Det betyr at hvis noen byr 7 stikk med kløver som trumf, så kan andre by 7 stikk med ruter som trumf. Om noen derimot byr 7 stikk uten trumf, så må man by minst 8 stikk, eller si pass.
- 3) Variant 3: Spillerne sier høyt hvor mange honnørpoeng de legger ned hos blindemann. På den måten kan man bruke skalaen fra Lynbridgekortstokken til å bestemme hvor lurt det er fornuftig å melde.
- 4) Variant 4: Spilleren som har flest honnørpoeng får være spillefører (og evt. bestemme trumf/NT). Bruk eventuelt bridgepoengene som står beskrevet på lynbridgekortstokken.

Lærer:

- Å vurdere gode/dårlige kort i makkerskap med blindemann
- Å spille med blindemann og følge med på hvilke kort som er gått
- Å vurdere hvor mange stikk man kan ta
- Spillteknikk; spare på egne høye kortene til de kan stikke motpartens kort
- Planlegge med både egne og blindemanns kort.



2-mannsbridge



Spillere: 2 spillere

Alder: 7+ år

Trenger: en vanlig kortstokk uten jokere

Spilletts poeng:

Å ta flest mulig stikk.

Med avanserte regler: Å by hvor mange stikk man skal ta, og så greie å ta dem.

Spilletts gang:

- 1) Kortene blandes og legges i en bunke midt på bordet
- 2) Den som ikke har gitt starter med å trekke det øverste kortet i bunken
- 3) Hvis det er et bra kort (for eksempel en konge), beholder en dette på hånden. Så ser en på det neste kortet, og legger dette i en bunke på siden. Har en valgt å beholde det første kortet, kan en ikke ombestemme seg.
- 4) Hvis det øverste kortet ikke er bra, for eksempel en 2'er, forkaster en dette, og legger det i sidebunken. Nå må en beholde det neste kortet.
- 5) For eksempel: Øverste kort er spar knekt. Dette er et ganske godt kort, men kanskje skal man ta sjansen på at neste kort er enda bedre?
- 6) Når førstemann er ferdig, går turen videre til nestemann. Prosedyren gjentas til en har gått igjennom hele bunken, og hver spiller sitter med 13 kort på hånden.
- 7) Den som ikke har gitt spiller ut til første stikk. Det er om å gjøre å ta så mange stikk som mulig

Videregående (valgfrie) regler

- 1) Når en har trukket alle kortene, skal en by hvor mange stikk en skal ta. Den som ikke har gitt starter budgivingen. 7 stikk er minste bud, ellers sier en pass.
- 2) Hvis førstemann byr 7 stikk, kan nestemann by høyere, for eksempel 8 stikk.
- 3) Når en gir seg i en budrunde, sier en pass. Da er budrunden over, og kontrakten blir sist meldte bud.
- 4) Budvinnens oppgave blir å greie sitt bud, motstanderens oppgave er å forhindre ham/henne i å greie det. Greier en sitt bud, får en antall meldte stikk i plusspoeng, hvis en ryker, får en ingenting, men motparten tilsvarende plusspoeng.
- 5) Hvis begge sier pass, blir det om å gjøre å ta færrest mulig stikk.
- 6) Den som vinner budrunden får velge hvilken sort som skal være trumf. Trumf slår alt. Trumf kan spilles først til et stikk (da vinner spilleren med den høyeste trumfen), eller når man er helt tom for sorten som spilles. Da vinner spilleren som la trumfen.

Lærer:

- Å vurdere gode/dårlige kort
- Samle på en langfarge - langfargestikk
- Å følge med på hvilke kort som er gått
- Å vurdere hvor mange stikk man kan ta
- Spillteknikk; spar på de høye kortene til de kan stikke motpartens kort

Leksjon 4: Melde antall stikk

Generelt

Det viktigste av alt er trygghet. I dag skal vi regne honnørpoeng, som vil være utrygg grunn for noen. Noen av barna vil ha hatt dårlige opplevelser med regning fra skolen. Det får vi en sjanse til å snu! Vær rolig, vær trygg, gå rundt bordet og gi alle den tiden de trenger til å finne riktig svar på egenhånd.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Er det alltid de med gode kort som vinner i bridge? Hvorfor/hvorfor ikke? Diskuter.
3. **Repetere begrep:** Honnør. Sekvens. Småkort. Trumf. Hvor mange trumf (minst) er det lurt å ha til sammen?
4. Dagens tema: **Melde.** [Videolenke](#) (2:53 min).
5. Snakk om dagens tema (3 min): Hold opp honnørkort med den store demonstrasjonskortstokken. Hvor mange honnørpoeng er et ess? Enn en konge? Etc. Enn i hele sparfargen (hold opp AKQJ i én farge)? Enn i hele kortstokken til sammen?
6. Del inn i 4'er bord.
7. **Legg på bordplansjen** «[Trappen – forenklet variant](#)». Denne trappa viser honnørpoeng og antall stikk de skal vinne.
8. **Spill til kapittel 4.** Giver begynner med å si antall honnørpoeng høyt, og så går det på rundgang rundt bordet. Bruk god tid på å telle honnørpoeng. La alle se nøye på trappa hvor mange stikk de med flest honnørpoeng skal ta. De med flest honnørpoeng bestemmer trumfen som vi lærte i andre leksjon, ved å diskutere (pass på – de får ikke bruke for lang tid).
9. Skriv resultatet i tabell på tavla.
10. Ekstraoppgaver: [Hvilket kort mangler?](#) (NB! Noen ganger kan to svar være riktige). Det er bevisst, noen ganger er det flere muligheter i bridge.
11. **Avslutning:** [Kahoot! 4](#)
12. God avrunding. Neste gang skal vi lære noe veldig spennende, som skiller bridge fra alle andre kortspill!

Dagens tips til assistenter

Mestring er nøkkelen i dag. Din oppgave er å la alle elevene føle seg trygge. De er trygge hvis du er rolig og viser tillit til at de greier oppgaven.

Noen vil greie å regne honnørpoeng ganske greit. Da går vi bare rolig videre til neste person som annonserer. Når du kommer til noen som står fast: Sett deg ned bak hver enkelt, og la dem regne høyt. Pek på første honnørkort (f.eks. en konge). «*Hvor mange honnørpoeng er det?*» Eleven sier høyt «3». Pek på neste honnørkort (f.eks. en dame). «*Hvor mange honnørpoeng er det?*» Eleven sier høyt «2». «*Til sammen?*» Eleven sier høyt «5». Fortsett til de har er ferdige med hele hånden. Om de regner feil, la dem prøve på nytt fra der de er kommet.

Skryt av dem når de greier det, spesielt de som synes det var vanskelig!

1 A4 764 K84 KQJ102 106532 AKQ2 AQ9 9 KQ97 98 632 A873 J8 J1053 J1075 654	2 A9 KJ974 Q854 A6 107 Q53 J973 Q973 KQJ64 2 K102 K1085 8532 A1086 A6 J42	3 J109 Q8754 A732 K 862 J103 K94 AQ103 AK7543 AK9 5 965 Q 62 QJ1086 J8742
4 J1087 K1043 Q82 Q8 9 852 AK107 A9432 AQ5432 7 54 J1075 K6 AQJ96 J963 K6	5 2 9763 KQJ6 A1043 AQ863 A8 A985 Q7 10975 Q42 107 KJ52 KJ4 KJ105 432 986	6 J AKJ104 Q863 1097 A1032 987 9 AK532 754 Q652 J72 Q86 KQ986 3 AK1054 J4
7 1085 J7632 642 KQ 92 Q4 AKQ109 10765 A6 A1085 J3 A9832 KQJ743 K9 875 J4	8 KJ KJ104 AK1063 KQ A108532 32 J74 42 Q9764 A987 --- 9853 --- Q65 Q9852 AJ1076	

Leksjon 4 - Melde antall stikk

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

		^a A 4		
		© 7 6 4		
		.. K 8 4		
		§ K Q J 10 2		
^a 10 6 5 3 2			^a K Q 9 7	
© A K Q 2			© 9 8	
.. A Q 9			.. 6 3 2	
§ 9			§ A 8 7 3	
		^a J 8		
		© J 10 5 3		
		.. J 10 7 5		
		§ 6 5 4		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	
	13	9	3	
15				

Øst-Vest har 24 hp til sammen og skal vinne minst 8 stikk. Nord-Syd må ta 6 stikk for å beite.

Vest, som har flest honnørpoeng i makkerparet med kontrakten, velger spar som trumf, siden de har hele 9 spar til sammen. Nord spiller ut kløver konge, toppen av sekvens.

Leksjon 4 - Melde antall stikk

Spill 2

Øst giver
N-S i sonen

	^a A 9		
	© K J 9 7 4		
	.. Q 8 5 4		
	§ A 6		
^a 10 7		^a K Q J 6 4	
© Q 5 3		© 2	
.. J 9 7 3		.. K 10 2	
§ Q 9 7 3		§ K 10 8 5	
	^a 8 5 3 2		
	© A 10 8 6		
	.. A 6		
	§ J 4 2		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
		1 2	9
5	1 4		

Nord-Syd har 23 hp til sammen og trappen viser at de skal vinne minst 8 stikk. Nord velger hjerter som trumf.

Øst spiller ut ^a K, toppen av sekvens.

Leksjon 4 - Melde antall stikk

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

		^a J 10 9	
		© Q 8 7 5 4	
		.. A 7 3 2	
		§ K	
^a 8 6 2			^a A K 7 5 4 3
© J 10 3			© A K 9
.. K 9 4			.. 5
§ A Q 10 3			§ 9 6 5
		^a Q	
		© 6 2	
		.. Q J 10 8 6	
		§ J 8 7 4 2	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
			6
10	10	14	

Øst-Vest skal vinne minimum 8 stikk. Øst har flest honnørpoeng i makkerparet med kontrakten og velger spar som trumf.

Syd spiller ut .. Q, toppen av sekvens.

Leksjon 4 - Melde antall stikk

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

	^a J 10 8 7		
	♥ K 10 4 3		
	♦ Q 8 2		
	§ Q 8		
^a 9		^a A Q 5 4 3 2	
♥ 8 5 2		♥ 7	
♦ A K 10 7		♦ 5 4	
§ A 9 4 3 2		§ J 10 7 5	
	^a K 6		
	♥ A Q J 9 6		
	♦ J 9 6 3		
	§ K 6		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
1 1	8	7	1 4

Nord-syd får kontrakten og skal vinne minimum 7 stikk.

Syd har flest honnørpoeng i makkerparet med kontrakten, og velger hjerter som trumf.

Vest skal spille ut, og har ikke noe opplagt utspill ut fra det vi har lært til nå. Men også motspillerne kan utnytte at det spilles trumfkontrakt, og det å spille ut vår eneste spar (kalles en singleton - merk at begrepet ikke er innført ennå) er veldig lurt.

Om Øst-Vest får skikkelig sving på motspillet, så kan både Øst og Vest få stjeling. Det kan til og med komme til at Syd får en skikkelig prøve, og må trumfe høyt hvis øst får spilt en tredje runde spar! Det vil i så fall være helt fantastisk spilt av begge parter.

Leksjon 4 - Melde antall stikk

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

	^a 2		
	© 9 7 6 3		
	•• K Q J 6		
	§ A 10 4 3		
^a A Q 8 6 3		^a 10 9 7 5	
© A 8		© Q 4 2	
•• A 9 8 5		•• 10 7	
§ Q 7		§ K J 5 2	
	^a K J 4		
	© K J 10 5		
	•• 4 3 2		
	§ 9 8 6		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	10	6	8
16			

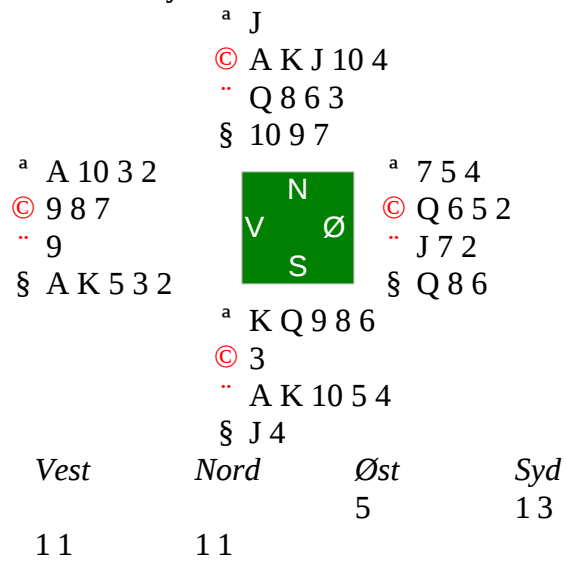
Øst-Vest skal vinne minst 9 stikk. Vest velger spar som trumf.

Nord spiller ut •• Konge.

Leksjon 4 - Melde antall stikk

Spill 6

Øst giver
Ø-V i sonen



Nord-Syd ser på trappen at de skal vinne minst 9 stikk. Syd velger ruter som trumf.

Øst har ikke noe opplagt utspill fra det vi har lært. Alle utspill er ok ut fra det vi har lært, som hjelper trenger man ikke å kommentere noe uansett hva de velger.

Leksjon 4 - Melde antall stikk

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

		^a 10 8 5	
		© J 7 6 3 2	
		.. 6 4 2	
		§ K Q	
^a 9 2			^a A 6
© Q 4			© A 10 8 5
.. A K Q 10 9			.. J 3
§ 10 7 6 5			§ A 9 8 3 2
		^a K Q J 7 4 3	
		© K 9	
		.. 8 7 5	
		§ J 4	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
			9
1 1	6	1 3	

Øst velger fargen med ni kort til sammen i som trumf: Kløver. Målet er å vinne minst 9 stikk.

Syd spiller ut spar konge, toppen av sekvens.

Leksjon 4 - Melde antall stikk

Spill 8

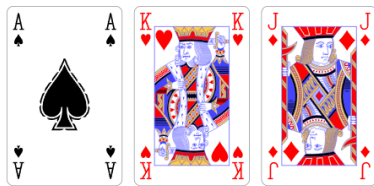
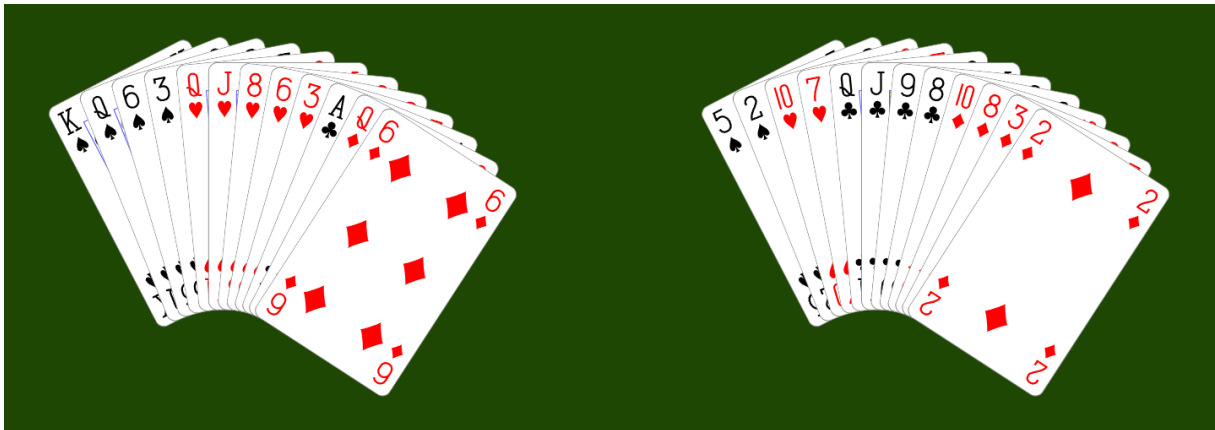
Vest giver

Ingen i sonen

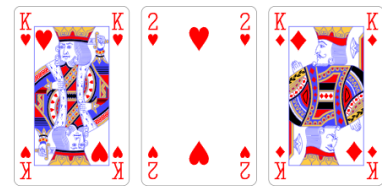
		^a K J	
		© K J 10 4	
		.. A K 10 6 3	
		§ K Q	
^a A 10 8 5 3 2			^a Q 9 7 6 4
© 3 2			© A 9 8 7
.. J 7 4			.. —
§ 4 2			§ 9 8 5 3
		^a —	
		© Q 6 5	
		.. Q 9 8 5 2	
		§ A J 10 7 6	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
5	19	7	9

Nord-Syd skal vinne hele 11 stikk. Nord velger ruter som trumf.

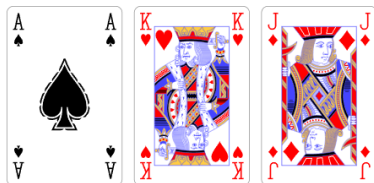
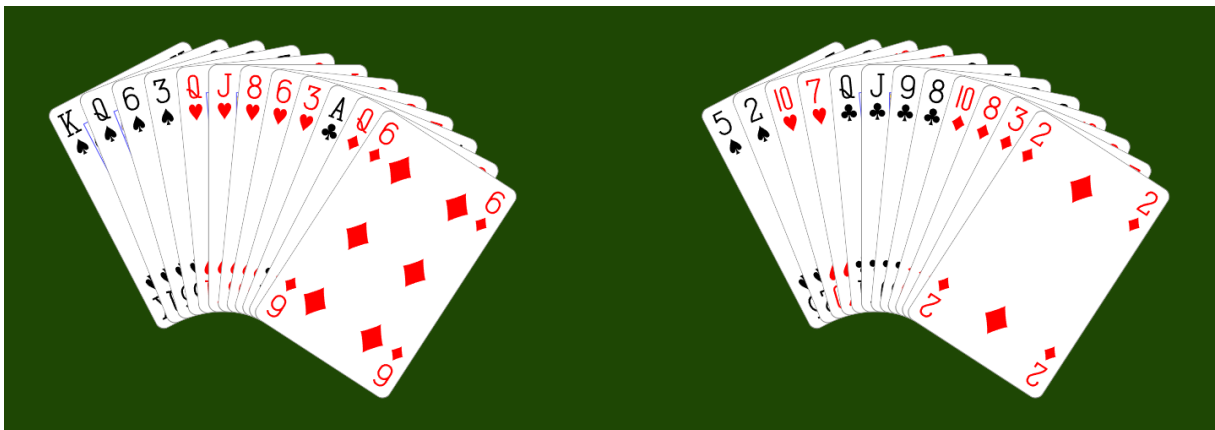
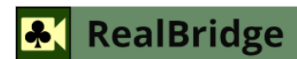
Vest har ikke noe opplagt utspill, og må velge noe. Alt er greit!



W	N	E	S
18	P	6HP	



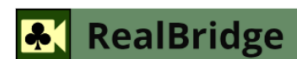
West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?

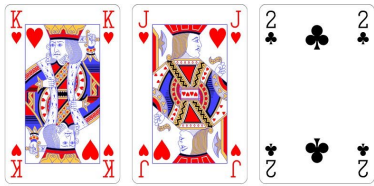
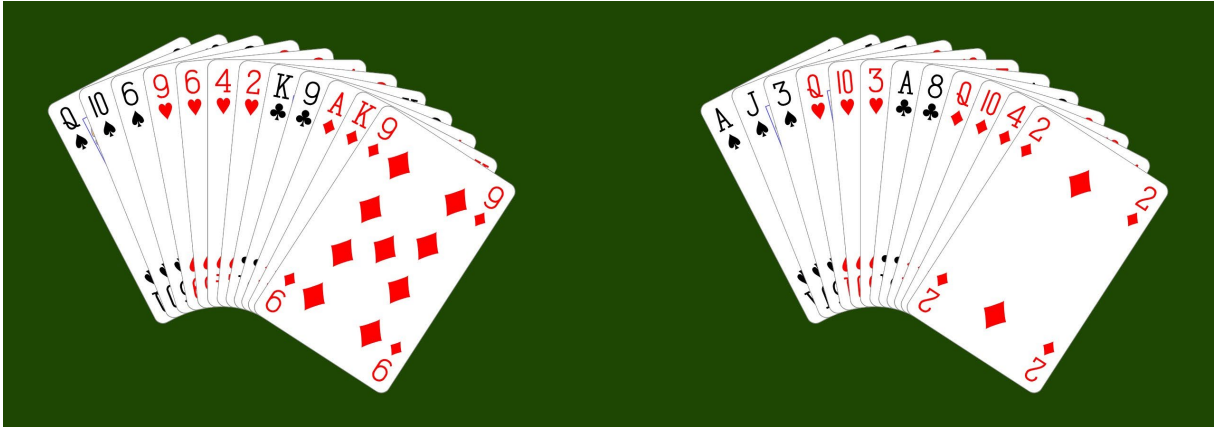


W	N	E	S
18	P	6HP	

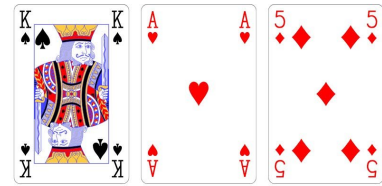


West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?

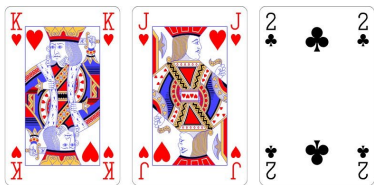
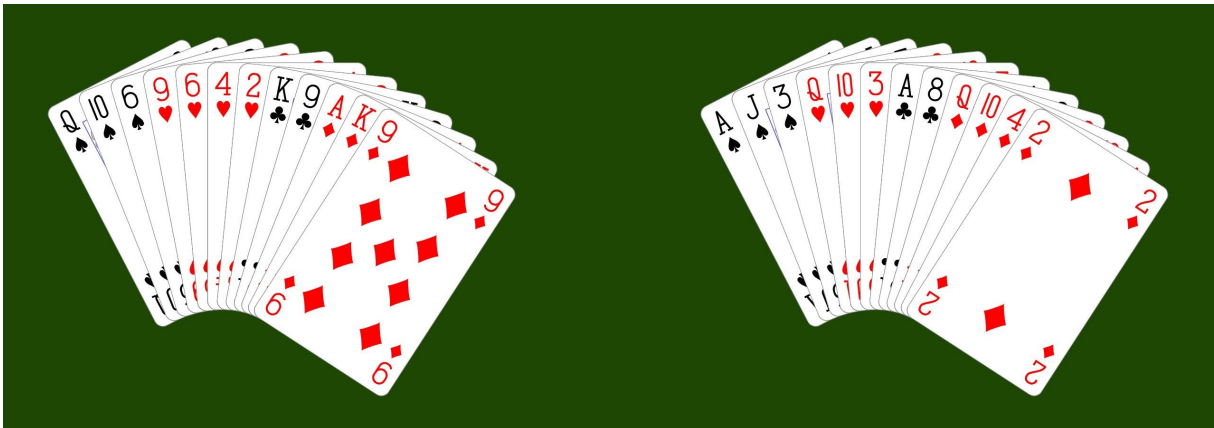
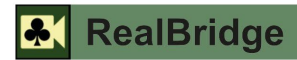




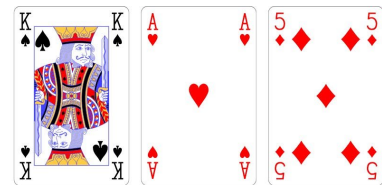
W	N	E	S
13	P	17	



West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?

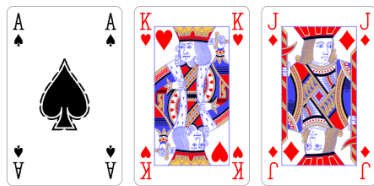
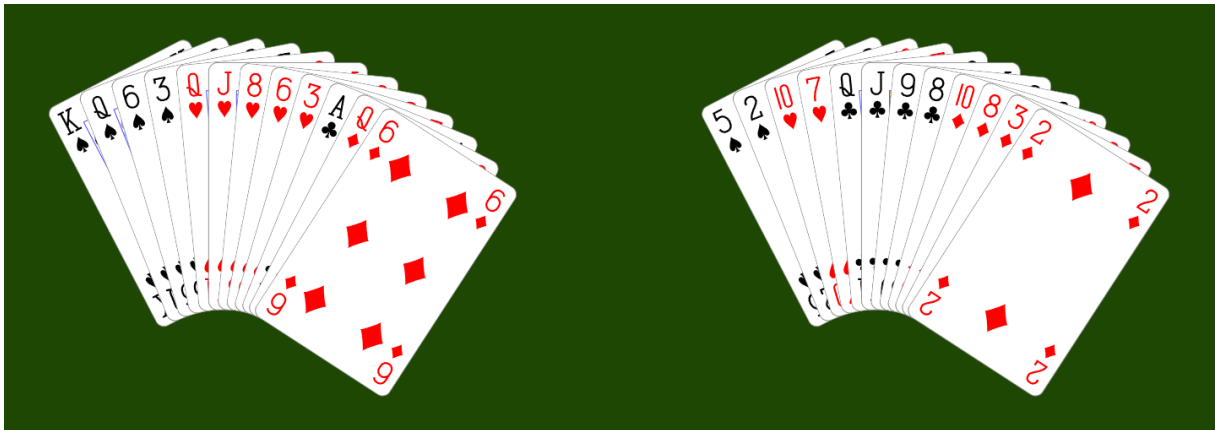


W	N	E	S
13	P	17	

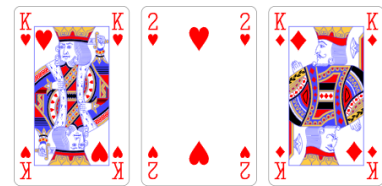


West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?

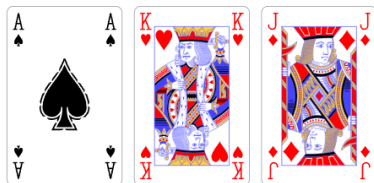
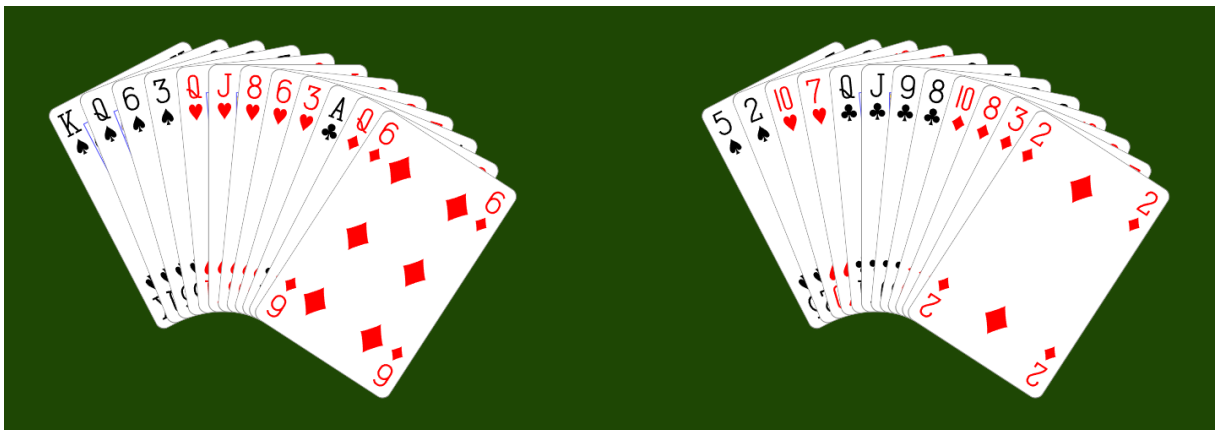
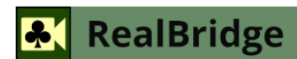




W	N	E	S
18	P	6HP	



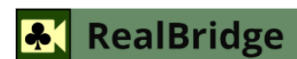
West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?

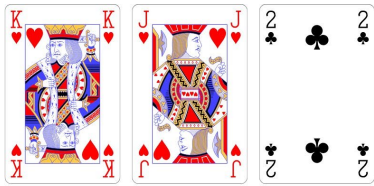
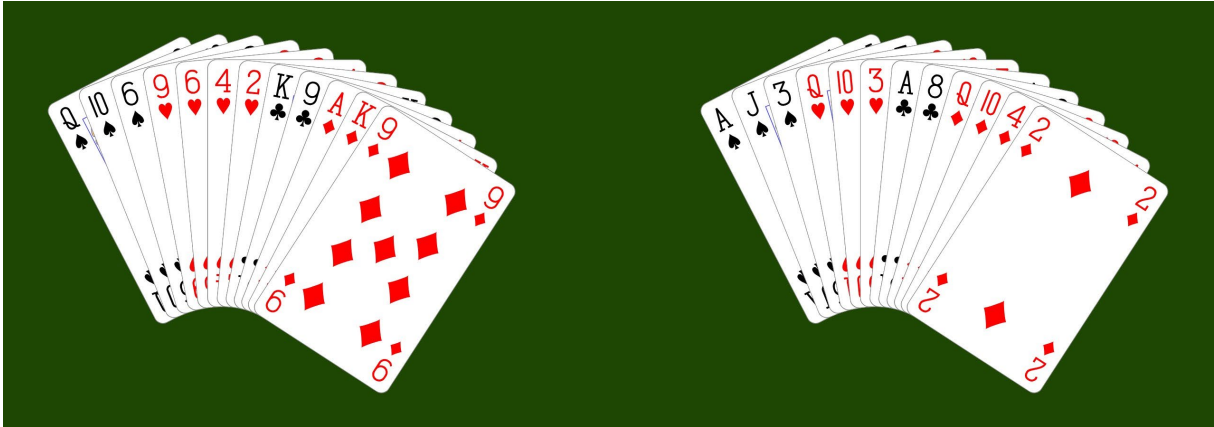


W	N	E	S
18	P	6HP	

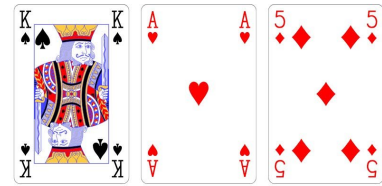


West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?

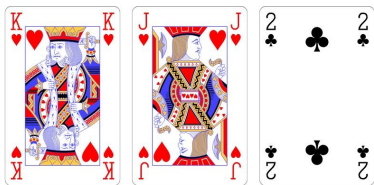
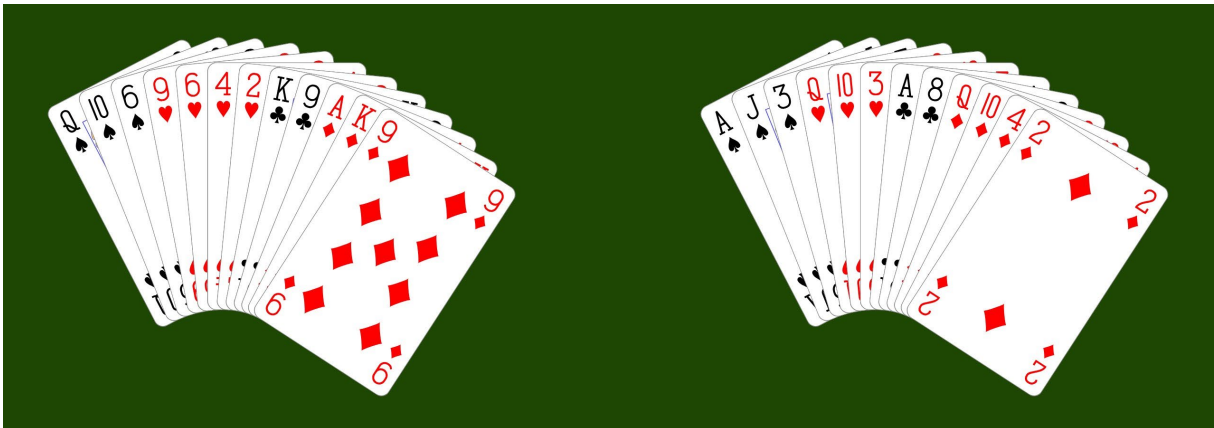
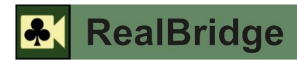




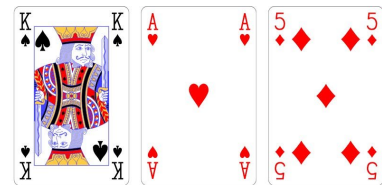
W	N	E	S
13	P	17	



West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



W	N	E	S
13	P	17	



West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Protokoll MiniBridge				
Nord-Syd:				
Øst-Vest:				
Bord nummer:				
Spill nr	Kontrakt	Spillfører	Score NS	Score ØV
1				
2				
3				
4				
SUM				

Protokoll MiniBridge				
Nord-Syd:				
Øst-Vest:				
Bord nummer:				
Spill nr	Trumf/NT	Spillfører	Stikk NS	Stikk ØV
1				
2				
3				
4				
SUM				

Protokoll MiniBridge				
Nord-Syd:				
Øst-Vest:				
Bord nummer:				
Spill nr	Trumf/NT	Spillfører	Stikk NS	Stikk ØV
1				
2				
3				
4				
SUM				

Protokoll MiniBridge				
Nord-Syd:				
Øst-Vest:				
Bord nummer:				
Spill nr	Trumf/NT	Spillfører	Stikk NS	Stikk ØV
1				

Leksjon 5: Blindemann

Generelt

Dagens tema vil være utfordrende for noen. Tenk på hvordan du kan være i forkant av problemene. Er det noen som virker vare for forandring? Kan du være ekstra oppmerksomme på dem i dag?

Plan for dagen

1. **Måltid.** Ha gjerne noe ekstra godt i dag. En god matopplevelse kan balansere dagen i pluss for de som må hente ut ekstra krefter for å mestre blindemann.
2. **Sette stemningen:** Hva skiller bridge fra andre spill?
3. **Repetere begrep:** Honnørpoeng. Hvor mange *honnørpoeng* beregner vi for et ess? Enn en konge? Legg opp til mestrings: Gi tid til at alle får tenke. Godta at noen ikke vil svare. Kontrakt. Trappa. Hvilken farge er det lurt å velge som trumf? Beit.
4. Dagens tema: **Blindemann.** [Videolenke](#) (2:22 min). Sett gjerne på pause på 1:32 og vis med demonstrasjonskortstokken hvordan blindemann legges ned på bordet. Snakk om hva du gjør: Legger dem inntil bordplaten, sortert slik at spillefører ser kortene (ikke deg selv).
5. **Forklar reglene for blindemann:** Legg merke til at blindemann sa «*Lykke til makker*», og at spillefører sa «*Tusen takk for kortene*». Vi er alltid høflige med makker, og viser at vi er på lag. Fra og med nå, er blindemann spilleførers «tjener». Blindemanns eneste oppgave er å spille kortene de kortene spillefører gir beskjed om. Spillefører har full kontroll over makkerparets kort, på begge hender. Blindemann kan ikke ta noen selvstendige valg, eller gi noen hint eller råd. Hen kan ikke på noen måte forsøke å påvirke spillet/hjelpe makker, men skal forholde seg helt rolig og spille de kortene det blir gitt beskjed om. Blindemann gir alle spillerne bedre oversikt over spillet, og er det som skiller bridge fra alle andre kortspill. Beskjed: I dag skal vi prøve å spille med blindemann.
6. Dele inn i 4'er bord. Tenk over: Er det noen elever som virker veldig usikre? Plasser dem gjerne i Vest, spilleren som ikke har noen spesiell rolle i aller første spill.
7. **Spill** kapittel 1: Kap. 2, spill 1, 2, 3, 4. Meld hp og spill med blindemann. Bruk trappa forenklet variant.
8. **Pass på:** Alle lar kortene ligge på bordet til man er enige om antall stikk.
9. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): Oppgave på FunBridge. -Kom i gang/Øv deg – Minibridge – Making tricks – Chapter 3: Playing with dummy
10. **Avslutning:** [Kahoot!](#)
11. God avrundning. Skryt av dem, de har nå kommet over en stor terskel.

Dagens tips til assistenter

Blindemann er en stor omveltning. Vær tålmodig. Ikke forvent at de greier å se sine egne kort i sammenheng med blindemann sine med én gang.

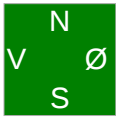
Avslutning

Sørg for en god avrundning. Be om kontaktinformasjon til foreldre som ikke er registret i Spond slik at du kan kontakte dem og be dem laste ned Spond (f.eks. tlf. nr. til foreldre holder). Takk for i dag.

1 K86542 A K1073 94 AQ9 J7652 5 K865  --- Q984 A9842 J732 J1073 K103 QJ6 AQ10	2 Q65 QJ1062 84 832 A74 K95 AQ1032 K5  K109 A87 J97 A1097 J832 43 K65 QJ64	3 A94 KJ3 AQ8543 J Q32 A9 J1062 Q976  1087 762 K7 AK853 KJ65 Q10854 9 1042
4 K10754 105 K5 A1086 9 QJ32 A7432 Q52  AJ632 AK97 Q6 93 Q8 864 J1098 KJ74	5 A954 Q1063 J432 Q 87 AJ7 K6 J96432  J63 K94 A108 AK108 KQ102 852 Q975 75	6 A83 AQ82 AK4 864 J2 J1053 7632 1052  Q10 K7 QJ109 AQJ97 K97654 964 85 K3
7 Q96 Q1042 AJ53 103 J8742 J97 984 87  103 K653 Q76 K542 AK5 A8 K102 AQJ96	8 873 109862 654 42 AKQJ10 J43 AK QJ8  954 KQ7 1083 A1096 62 A5 QJ972 K753	9 K9873 J103 A6 AJ4 A105 987 QJ102 1092  QJ4 Q652 873 K87 62 AK4 K954 Q653
10 Q109 QJ1095 Q2 1086 A86543 K AJ9 A43  J7 732 K10643 K75 K2 A864 875 QJ92	11 Q92 AJ K52 Q9432 J105 854 AQJ3 A65  87643 Q97632 4 7 AK K10 109876 KJ108	12 1083 95 KQ KJ9764 KQ54 KJ1074 A75 3  AJ7 AQ6 863 AQ52 962 832 J10942 108

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

	^a K 8 6 5 4 2		
	© A		
	.. K 10 7 3		
	§ 9 4		
^a A Q 9		^a —	
© J 7 6 5 2		© Q 9 8 4	
.. 5		.. A 9 8 4 2	
§ K 8 6 5		§ J 7 3 2	
	^a J 10 7 3		
	© K 10 3		
	.. Q J 6		
	§ A Q 10		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	10	7	13
10			

Syd blir spillefører, og velger i samarbeid med makker ^a som trumf. I henhold til trappa skal Nord-Syd ta 8 stikk.

Dette er første spill med blindemann. Vær oppmerksom på at reglene for hvem som spiller ut er endret. Nå skal spilleren til venstre for spillefører spille ut.

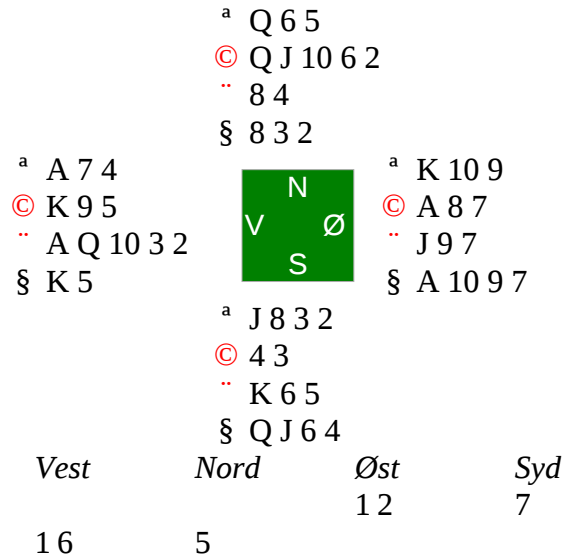
Spør om du kan låne Nord sine kort, og vis hvordan blindemann legges ned, slik at spillefører ser kortene, og den valgte trumfen på din høyre side, altså lengst til venstre (først i leseretning) sett fra spilleførers side. Blindemann gjør altså alt for å legge godt til rette for spillefører.

Gjør et poeng av at du sier "Lykke til makker", og "Takk makker"

Vest kan velge å spille ut en liten hjerter, eller sin enslige ruter 5. Det viktige er at Vest ikke velger en honnør i utspill (siden det lover sekvens).

Spill 2

Øst giver
N-S i sonen



Vest blir spillefører, og makkerparet skal ta 10 stikk til sammen.

Spørsmål: Hvem er utspiller når Vest er spillefører?

Nord spiller ut © Q, toppen av sekvens. Øst legger ned blindemann. Pass på at trumfen blir lagt lengst til høyre.

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

	^a A 9 4		
	© K J 3		
	.. A Q 8 5 4 3		
	§ J		
^a Q 3 2		^a 10 8 7	
© A 9		© 7 6 2	
.. J 10 6 2		.. K 7	
§ Q 9 7 6		§ A K 8 5 3	
	^a K J 6 5		
	© Q 10 8 5 4		
	.. 9		
	§ 10 4 2		
Vest	Nord	Øst	Syd
			6
9	15	10	

Nord blir spillefører. Med 6-kort ruter på egen hånd er det vanskelig å unngå å velge ruter som trumf. Men det er i hjerter makkerparet vil ha flest trumf til sammen.

La Nord velge den trumfen Nord ønsker. Når blindemann kommer ned, kan du spørre om de fant den fargen med flest kort til sammen? Diskuter gjerne etter spillet hva som er fordeler/ulemper med å velge ruter/hjerter som trumf.

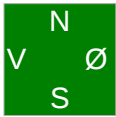
Hvem spiller ut når Nord er spillefører?

Øst har ingen sekvens. Det kan derfor være at Øst velger å spille ut sin minste kløver. Det er helt greit, for i henhold til reglene vi har lært til nå, så skal man ikke spille ut honnør med mindre man har tre kort i sekvens.

Om elevene stiller spørsmålstegn ved om det er smart å spille ut en liten kløver framfor esset, så kan vi ta opp ballen og si at mot trumfkontrakt kan vi gjøre unntak og spille ut fra bare to kort i sekvens.

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

	^a K 10 7 5 4		
	© 10 5		
	.. K 5		
	§ A 10 8 6		
^a 9		^a A J 6 3 2	
© Q J 3 2		© A K 9 7	
.. A 7 4 3 2		.. Q 6	
§ Q 5 2		§ 9 3	
	^a Q 8		
	© 8 6 4		
	.. J 10 9 8		
	§ K J 7 4		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
9	10	14	7

Øst blir spillefører, og har lengst ^a. Det passer dårlig for Vest, som gjerne vil foreslå ••.

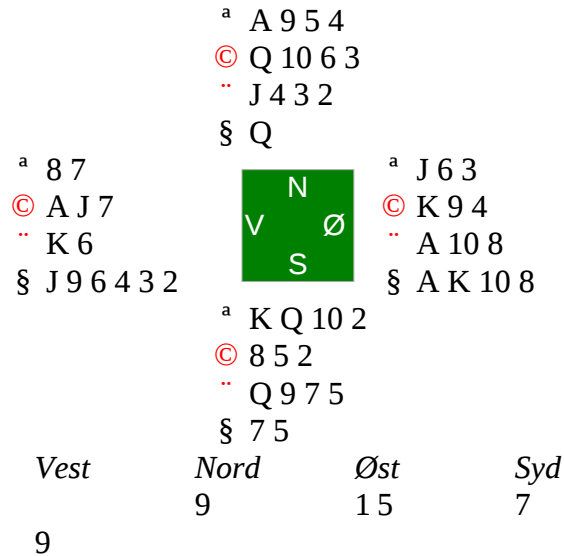
Oppgaven her blir finne ut at den fargen begge spillerne har nest flest kort i, ©, er den fargen de har flest kort i til sammen. Her kan det bli forskjellige farger som trumf ved alle bord, og vi kan gjerne diskutere i plenum om noen har en god strategi for å finne hjerterfargen som trumf?

Målet er 8 stikk, og om det går eller ei kommer nok an på hva som er trumf.

Syd har sekvens i •• og vil ofte spille ut •• J.

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

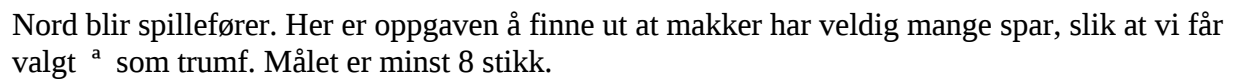


Øst blir spillefører, og velger § som trumf. Makkerparet skal i henhold til trappen ta minst 9 stikk til sammen.

Syd har ingen sekvens. Merk at vi ikke har snakket om brutt sekvens ennå, så vær nøye på at alle hjelperne er klar over det og ikke tar dette opp til diskusjon ved bordet. Å innføre nye regler ved bordet vil bare skape usikkerhet.

Mest sannsynlig blir det overstikk. Hvorfor det? Diskuter.

Øst giver
Ø-V i sonen



Spørsmål: Hvor mange trumf har motparten? Teknikk for å ta ut trumfen kommer først i leksjon 7, så vi skal ikke fokusere på telling av trumfen, ut over å gjøre dem oppmerksom på at de kan finne ut hvor mange de mangler.

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

	^a Q 9 6		
	© Q 10 4 2		
	.. A J 5 3		
	§ 10 3		
^a J 8 7 4 2	N V S Ø	^a 10 3	
© J 9 7		© K 6 5 3	
.. 9 8 4		.. Q 7 6	
§ 8 7		§ K 5 4 2	
	^a A K 5		
	© A 8		
	.. K 10 2		
	§ A Q J 9 6		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
			2 1
2	9	8	

Her har makkerparet ingen farge med minst 8 kort til sammen.

Spørsmål: Spør på forhånd hvor mange trumf man bør ha til sammen for å velge å spille trumfkontrakt i stedet for grand?

Det kan være at Syd likevel insisterer på kløver eller en annen farge som trumf, og det går helt fint.

Nord-Syd skal ta minst 11 stikk til sammen, og det er vanskelig. Om Syd greie å godspille én av minorfargene er det godt gjort. Skryt av det, og påpek hva det var som var bra.

Om Syd går beit, så la det gå, det å godspille farger har de ikke lært - det er først tema i neste leksjon. Det de kan lære om Syd går beit, er at det er vanskeligere å vinne kontrakten om man ikke har mange trumf til sammen.

Spill 8

Vest giver
Ingen i sonen

	^a 8 7 3		
	© 10 9 8 6 2		
	.. 6 5 4		
	§ 4 2		
^a A K Q J 10			^a 9 5 4
© J 4 3			© K Q 7
.. A K			.. 10 8 3
§ Q J 8			§ A 10 9 6
	^a 6 2		
	© A 5		
	.. Q J 9 7 2		
	§ K 7 5 3		
Vest	Nord	Øst	Syd
2 1	0	9	1 0

Øst-Vest har 30 honnørpoeng til sammen, og Vest velger ^a som trumf. Målet er 11 stikk.

Noen Nord-spillere vil høylydt uttrykke sin misnøye med hånden. Undres da på hvem det kan være til hjelp for? Kan spillefører bruke den informasjonen? Snakk om hvor viktig det er å ha poker-ansikt, slik at ikke spillefører avslører hvordan kortene sitter.

Spørsmål: Hvor mange trumf har motparten? NB! Teknikk for å ta ut trumfen kommer i leksjon 7. Derfor skal vi ikke stresse så mye med om de tar ut trumfen eller ikke (det kan være like god læring i at ståstikk blir trumfet...), men vi kan begynne å trene på å regne ut hvor mange trumf motparten har.

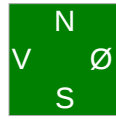
Vest vil greie 11 stikk om det ikke blir noen stjeler til motparten. La spillet gå sin gang, Nord-Syd vil synes det er veldig urettferdig om du hjelper spillefører med å ta ut trumfen (ut over å stille spørsmålet i første stikk om hvor mange trumf de disponerer).

Spill 9

Nord giver
Ø-V i sonen

^a A 10 5
© 9 8 7
.. Q J 10 2
§ 10 9 2

^a K 9 8 7 3
© J 10 3
.. A 6
§ A J 4



^a Q J 4
© Q 6 5 2
.. 8 7 3
§ K 8 7

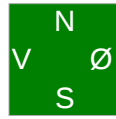
^a 6 2
© A K 4
.. K 9 5 4
§ Q 6 5 3

Spill 10

Øst giver
Alle i sonen

^a A 8 6 5 4 3
© K
.. A J 9
§ A 4 3

^a Q 10 9
© Q J 10 9 5
.. Q 2
§ 10 8 6



^a J 7
© 7 3 2
.. K 10 6 4 3
§ K 7 5

^a K 2
© A 8 6 4
.. 8 7 5
§ Q J 9 2

Spill 11

Syd giver

Ingen i sonen

^a J 10 5

© 8 5 4

.. A Q J 3

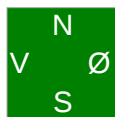
§ A 6 5

^a Q 9 2

© A J

.. K 5 2

§ Q 9 4 3 2



^a 8 7 6 4 3

© Q 9 7 6 3 2

.. 4

§ 7

^a A K

© K 10

.. 10 9 8 7 6

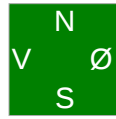
§ K J 10 8

Spill 12

Vest giver
N-S i sonen

^a K Q 5 4
© K J 10 7 4
.. A 7 5
§ 3

^a 10 8 3
© 9 5
.. K Q
§ K J 9 7 6 4



^a A J 7
© A Q 6
.. 8 6 3
§ A Q 5 2

^a 9 6 2
© 8 3 2
.. J 10 9 4 2
§ 10 8

Øvelse – TELLE STIKK 1

Hvor mange stikk kan du få fra hver av kortkombinasjonene vist nedenfor?

Tips: Bruk en kortstokk og legg opp kortene

	Spillefører	Blindemann	Antall stikk	Sjekk fasit
1	♥ A 4 2	♥ 7 6 3		
2	♥ A K 5	♥ 7 3 2		
3	♥ A 3 2	♥ K 7 5		
4	♥ A K Q	♥ 7 6 3		
5	♥ A 2	♥ K 3		
6	♥ A K 3	♥ Q 4 2		
7	♥ A	♥ K		
8	♥ A Q 2	♥ K 4 3		
9	♥ A Q	♥ K 2		
10	♥ A K	♥ Q J		
11	♥ K Q 2	♥ A J 4 3		
12	♥ K J 3 2	♥ A Q 5 4		
13	♥ A K Q J 2	♥ 6 5 4 3		

Hvor mange rette fikk du?

Jeg fikk _____ av 13 rette

FASIT Øvelse – TELLE STIKK 1

Hvor mange stikk kan du få fra hver av kortkombinasjonene vist nedenfor?

Tips: Bruk en kortstokk og legg opp kortene

	Spillefører	Blindemann	Antall stikk	Sjekk fasit
1	♥ A 4 2	♥ 7 6 3	1	
2	♥ A K 5	♥ 7 3 2	2	
3	♥ A 3 2	♥ K 7 5	2	
4	♥ A K Q	♥ 7 6 3	3	
5	♥ A 2	♥ K 3	2	
6	♥ A K 3	♥ Q 4 2	3	
7	♥ A	♥ K	1	
8	♥ A Q 2	♥ K 4 3	3	
9	♥ A Q	♥ K 2	2	
10	♥ A K	♥ Q J	2	
11	♥ K Q 2	♥ A J 4 3	4	
12	♥ K J 3 2	♥ A Q 5 4	4	
13	♥ A K Q J 2	♥ 6 5 4 3	5	

Kommentar: Nummer 13 er en luring. Der har vi 9 hjerter til sammen. Det betyr at motparten har bare $13 - 9 = 4$ hjerter til sammen. Når vi spiller våre høye hjerter blir motparten spilt tom for hjerter, selv om det skulle sitte så skeivt at én av motspillerne har alle fire hjerterne.

Øvelse – TELLE STIKK 1

Hvor mange stikk kan du få fra hver av kortkombinasjonene vist nedenfor?

Tips: Bruk en kortstokk og legg opp kortene

	Spillefører	Blindemann	Antall stikk	Sjekk fasit
1	♥ A 4 2	♥ 7 6 3		
2	♥ A K 5	♥ 7 3 2		
3	♥ A 3 2	♥ K 7 5		
4	♥ A K Q	♥ 7 6 3		
5	♥ A 2	♥ K 3		
6	♥ A K 3	♥ Q 4 2		
7	♥ A	♥ K		
8	♥ A Q 2	♥ K 4 3		
9	♥ A Q	♥ K 2		
10	♥ A K	♥ Q J		
11	♥ K Q 2	♥ A J 4 3		
12	♥ K J 3 2	♥ A Q 5 4		
13	♥ A K Q J 2	♥ 6 5 4 3		

Hvor mange rette fikk du?

Jeg fikk _____ av 13 rette

FASIT Øvelse – TELLE STIKK 1

Hvor mange stikk kan du få fra hver av kortkombinasjonene vist nedenfor?

Tips: Bruk en kortstokk og legg opp kortene

	Spillefører	Blindemann	Antall stikk	Sjekk fasit
1	♥ A 4 2	♥ 7 6 3	1	
2	♥ A K 5	♥ 7 3 2	2	
3	♥ A 3 2	♥ K 7 5	2	
4	♥ A K Q	♥ 7 6 3	3	
5	♥ A 2	♥ K 3	2	
6	♥ A K 3	♥ Q 4 2	3	
7	♥ A	♥ K	1	
8	♥ A Q 2	♥ K 4 3	3	
9	♥ A Q	♥ K 2	2	
10	♥ A K	♥ Q J	2	
11	♥ K Q 2	♥ A J 4 3	4	
12	♥ K J 3 2	♥ A Q 5 4	4	
13	♥ A K Q J 2	♥ 6 5 4 3	5	

Kommentar: Nummer 13 er en luring. Der har vi 9 hjerter til sammen. Det betyr at motparten har bare $13 - 9 = 4$ hjerter til sammen. Når vi spiller våre høye hjerter blir motparten spilt tom for hjerter, selv om det skulle sitte så skeivt at én av motspillerne har alle fire hjerterne.

Pilkortstokk spilleteknikk - lærerveiledning

Prinsippene:

Hva? Kortstokk for å trene spilleteknikk i bridge.

Hvorfor? Kortstokken isolerer oppgaver i fire tema i spilleteknikk. Det er lettere å lære nye spilleteknikker med færre kort i spill.

Hvordan? Del kortstokken i to – major (♠+♥) og minor (♦+♣). Bruk én av bunkene.

Roller: Den som deler ut kortene kaller vi giver. Giver deler ut slik pilene viser. Peker pilen mot venstre, skal spilleren til venstre for giver ha kortet. Peker pilen nedover, skal giver selv ha kortet etc.

Mål? Det lille tallet nede til venstre i hver rute angir hvor mange stikk som er målet for spillefører.

Hvordan gjør vi det:

Hvem er giver? Giver roterer blant spillerne.

Hva betyr x? X i stedet for pil betyr at kortet ikke er i bruk i denne runden.

Slik gjør du: Del ut etter pilene. Giver blir spillefører.

Hvem begynner? Spilleren til venstre for spillefører spiller først ut til første stikk.

Blindemann? Makker til giver legger ned kortene som blindemann. Spill i vei!

Tema og avansert teknikk 3:

Hvilke tema inneholder kortstokken? Spill 1–8: Godspille. Spill 9–16: Fordelinger. 17–24: Overgang og blokkering. 25-32: Finesse/markert finesse.

Minorfargene: Minorfargene og majorfargene inneholder spill med samme tema. Minorfargene har litt høyere vanskelighetsgrad enn major.

Konkurranse: Hvem greier flest oppgaver? Se hvem som blir den første til å løse fire oppgaver.

Avansert: Majorfargene og minorfargene kan kombineres. Da kommer nesten hele kortstokken i spill, og man får flere liknende oppgaver i samme spill. Merk at det kan oppstå spennende motspillsoppgaver.

Løsningsforslag:

Løsningene finnes på <https://juniorbridge.no/losninger-pilkortstokk/> (eller følg qr-koden).

Løsningsforslagene er klikkbare, slik at du kan trykke deg igjennom kort for kort.



Tema 1: Godspille stikk

Hva: Å godspille stikk vil si at man presser ut motpartens høye honnører i fargen, slik at man selv kan få stikk i fargen senere. Et eksempel er om man har både kongen og damen i en farge, men mangler esset. Hvis vi spiller kongen først, og motparten vinner med esset, vil damen være det høyeste kortet igjen i fargen, slik at den kan gi stikk neste gang fargen spilles.

Hvorfor: Å planlegge hvordan man kan få tak i nok stikk, slik at man oppnår ønsket antall stikk, er en grunnleggende del av bridge. Stikk man kan ta helt sikkert uten å slippe motparten inn i fargen kaller man for sikre stikk. Et eksempel på et sikkert stikk er et ess, mens har man både esset og kongen i samme farge har man to sikre stikk i fargen. Det er derimot svært sjeldent at vi har nok sikre stikk fra start til å klare ønsket antall stikk. Derfor må man se på muligheten for hvor man kan godspille flere stikk.

Det er lurt å godspille flere stikk, før man tar alle de sikre stikkene sine.

Refleksjon: Hva skjer dersom man tar alle sikre stikk før man godspiller flere stikk?

Fremgangsmåte i å godspille stikk:

- 1) Hvor mange sikre stikk har jeg fra start?
- 2) Hvor mange stikk mangler jeg på å oppnå ønsket antall stikk?
- 3) Hvor har jeg mulighet til å få flere stikk, slik at jeg kan klare ønsket antall stikk?
- 4) Press ut motpartens høye kort i en farge du kan få flere stikk i, før du tar sikre stikk i andre farger.

Oppgaver:

Om oppgavene:

For alle oppgavene prøver vi å gjøre så små forandringer som mulig, slik at alle fire rundt bordet skal få prøvd seg på de samme problemene. De fire første spillene vil ha samme tema og ikke store forskjeller, samme med de fire neste osv. Giver blir spillefører på hvert spill, og antall stikk man skal prøve å ta blir oppgitt.

Man deler kortstokken i to (major og minor), slik at man i starten får 4 kort hver. Major oppgavene er generelt noe enklere enn minoroppgavene, slik at man har mulighet til å differensiere vanskelighetsgraden. Man kan også øke kompleksiteten ved å sette sammen major og minor, slik at man får flere kort og dermed øke vanskelighetsgraden når elevene begynner å få god kontroll på basiskunnskapen i temaet.

Oppgave 1-4

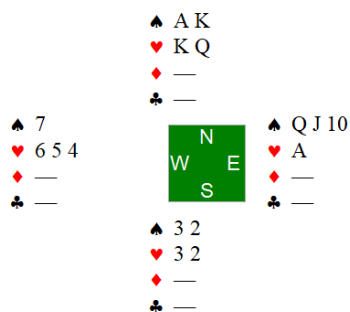
Mål: 3 stikk

Her er det nokså små forskjeller mellom major- og minoroppgavene. Spillefører får utdelt AK i en farge og KQ i en annen, og poenget er at man må passe på å godspille den andre fargen, før man tar begge stikkene i den første fargen. Variasjonen ligger i at honnørene varierer mellom å være hos spillefører og blindemann. Ofte er det litt lettere å se hvordan man skal spille når man

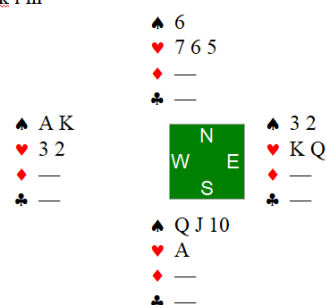
har alle de gode honnørene på en hånd, fremfor å huske på at man også spiller på lag med blindemann.

Setter man sammen oppgavene øker man kompleksiteten, og spillefører skal fortsatt ha mulighet til å klare totalt antall stikk hvis det kommer et naturlig utspill (lengste og beste farge). Da må man passe på å godspille to farger, før man tar alle sine sikre stikk.

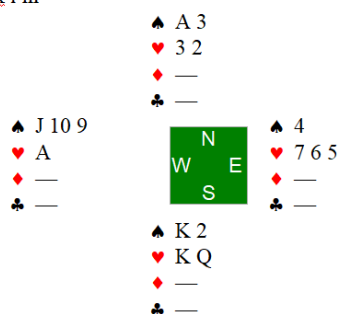
Spill: 1
Giver: Nord
Mål: 3 stikk i M



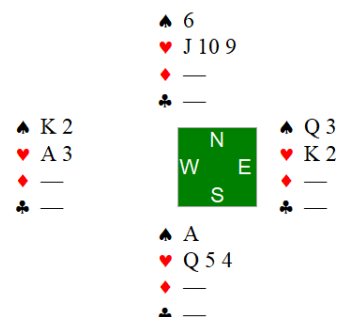
Spill: 2
Giver: Øst
Mål: 3 stikk i M + 3 stikk i m



Spill: 3
Giver: Syd
Mål: 3 stikk i M + 3 stikk i m



Spill: 4
Giver: Vest
Mål: 3 stikk i M



Merk at kortene de ulike spilleførerne disponerer er de samme, men kortene som kommer ned i bordet varierer, slik at oppgaven framstår som ny for spillerne.

Oppgave 5-8

Mål: 4 stikk

Her øker vi vanskelighetsgraden litt ved å øke fra fire til fem kort.

For majoroppgavene har vi to stikk i utspillsfargen og tre kort i den andre fargen der vi kan godspille to stikk, som det er viktig at blir gjort før man tar begge de sikre stikkene i utspillsfargen.

For minoroppgavene har vi tre stikk i utspillsfargen og to kort i den andre fargen der vi kan godspille ett stikk, og det er da viktig at man husker på å godspille det ene stikket, før man tar de tre andre stikkene.

Setter man sammen oppgavene blir det da ti kort til sammen og mål om 8 stikk.

Pilkortstokk oppgave 5-8 Godspille

Spill: 5
Giver: Nord
Mål: 4 stikk i M + 4 stikk i m

♠ A 7	♠ 4 3 2	♠ 6 5
♥ Q 5 4	♥ A K	♥ J 10 9
♦ —	♦ —	♦ —
♣ —	♣ —	♣ —

W E
S

♠ K Q J	♠ —
♥ 3 2	♥ —
♦ —	♦ —
♣ —	♣ —

Spill: 6
Giver: Øst
Mål: 4 stikk i M + 4 stikk i m

♠ A 2	♠ 6 5 4	♠ K 3
♥ J 3 2	♥ A 5	♥ K Q 4
♦ —	♦ —	♦ —
♣ —	♣ —	♣ —

W E
S

♠ J 10 9	♠ —
♥ 7 6	♥ —
♦ —	♦ —
♣ —	♣ —

Spill: 7
Giver: Syd
Mål: 4 stikk i M + 4 stikk i m

♠ Q J 10 9	♠ 3 2	♠ 4
♥ A	♥ K J 2	♥ 8 7 6 5
♦ —	♦ —	♦ —
♣ —	♣ —	♣ —

W E
S

♠ A K	♠ —
♥ Q 4 3	♥ —
♦ —	♦ —
♣ —	♣ —

Spill: 8
Giver: Vest
Mål: 4 stikk i M + 4 stikk i m

♠ K 3 2	♠ 6 5	♠ Q J 4
♥ A 3	♥ 10 9 8	♥ K 2
♦ —	♦ —	♦ —
♣ —	♣ —	♣ —

W E
S

♠ A 7	♠ —
♥ Q J 4	♥ —
♦ —	♦ —
♣ —	♣ —

Tema 2: Fordelinger

Hva: Det er en stor aha-opplevelse for elevene når de oppdager at de kan få stikk for en 2'er.

Refleksjon: Hvordan kan det gå an?

Hvorfor: Dette er den første øvelsen i å se for seg uteværende kort, og finne ut hvor mange kort motparten har i fargen. Å skjønne konseptet med å spille motparten tom for en farge er essensielt for å kunne bygge mange stikk.

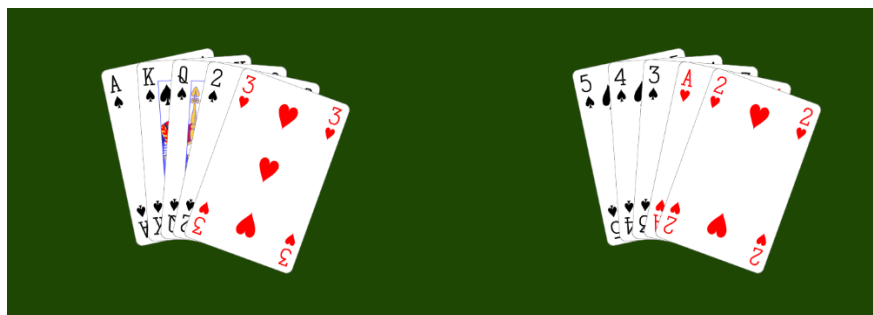
Bruksområde: Bruk oppgavene først i timen, som en egen leksjon, eller til bord som blir tidlig ferdig med dagens spill.

Om teknikken: MERK: Elevene skal bruke følgende teknikk: *Telle uteværende kort.*

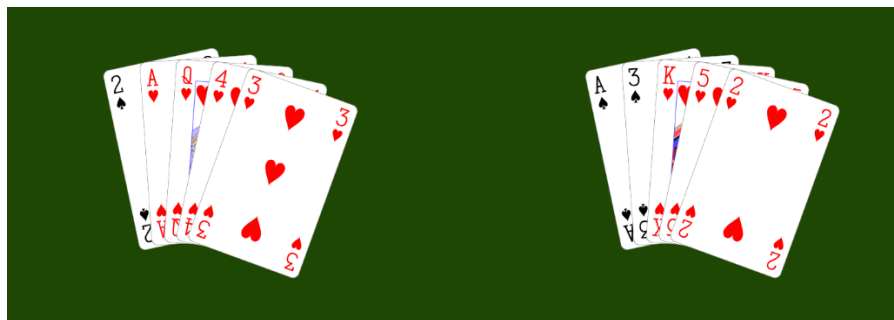
- 1) Hvor mange kort har jeg (spillefører + blindemann)?
- 2) Hvor mange kort har da motparten til sammen?
- 3) Tell ned fra det antallet motparten har («Vi har ni kort til sammen, motparten har da fire. Når jeg spilte én runde, fulgte begge. Ergo har de to igjen. De kan sitte på hver sin hånd, eller samme spiller kan ha begge»)

NB! Mange av oss som lærte Amerikaner eller Whist før vi lærte bridge, teller på en annen måte. Vi teller «det har gått 4, 8 etc». Det er helt vanlig. **MEN, slik skal elevene ikke lære å telle.** Grunnen er for det første at teknikken med å telle uteværende kort er mer effektiv når man skal holde styr på mange farger, og for det andre at den automatisk lærer dem å tenke fordelinger. Å se for seg fordelinger hos motparten er en forutsetning for å komme på avansert nivå i bridge, og dette er første steg.

a) Nord giver. Mangler 6 kort. Fordelt 3-3. Mål: 5 stikk.



b) Øst giver. Mangler 6 kort. Sitter fordelt 3-3. Mål: 5 stikk.



Som i de andre oppgavene varierer oppgavenes vanskelighet med at de første oppgavene har honnørene samlet på én hånd, mens de tre neste varierer på om honnørene sitter hos spillefører eller blindemann.

Tema 3: Overgang og blokkering

Hva: Av og til har vi nok sikre stikk til å klare ønsket antall stikk, men vi har ikke kommunikasjon mellom hendene til å ta alle stikkene vi har i fargen. Overgang og blokkering handler om hvordan man kan ta alle stikkene i fargen og beholde kommunikasjonen mellom hendene.

Hvorfor: En viktig ting å tenke over når man spiller bridge er hvilken hånd som vinner stikket og som dermed spiller ut til det neste stikket. Hvis man for eksempel vil være inne i blindemann i neste stikk, er det lurt å sørge for at man vinner stikket i blindemann, slik at man kan spille et kort derfra til neste stikk.

Vi kan ha to sikre stikk i en farge, men fargen kan være blokkert slik at vi ikke kan hente begge stikkene direkte. For eksempel kan vi ha esset singel på hånden mot K2 i bordet. Tar vi for esset først, får vi ikke spilt kongen fra bordet i neste stikk, siden vi er inne på hånden. Da må vi ha kommunikasjon i en annen farge, slik at vi kan vinne neste stikk i blindemann i en annen farge, for deretter å innkassere kongen.

Noen ganger er vi da avhengig av å ha kommunikasjon i en annen farge, mens andre ganger er vi avhengig av at vi spiller de høye kortene i fargen i rett rekkefølge. For eksempel hvis vi har A2 på hånden og KQ3 hos blindemann. Starter vi med en liten til kongen først, blir fargen blokkert, siden vi vinner neste stikk på hånden med esset, og får ikke innkassert damen i bordet. Starter vi derimot med esset først, kan vi vinne neste stikk i blindemann med kongen, og kan fortsette derfra med damen.

Fremgangsmåte for å passe på overganger og blokkering

- 1) Hvor mange sikre stikk har jeg?
 - Hvis du har nok sikre stikk og ikke trenger å godspille flere:
- 2) Klarer jeg å ta alle de sikre stikkene i fargen direkte?
 - Hvis ja:
- 3) Må jeg spille de høye kortene i en bestemt rekkefølge for å få tak i de sikre stikkene?
- 4) Har jeg kommunikasjon i en annen farge til å hente de sikre stikkene? (det vi kaller for et inntak)
 - (Husk på hvilken hånd som vinner stikket og skal spille ut til det neste)
 - Hvis nei:
- 5) Hvis ja, må jeg først ta de sikre stikkene jeg kan ta i fargen, før jeg bruker “inntaket” til å hente resten av stikkene. Det er også viktig at jeg da passer på å bevare inntaket til den hånden jeg trenger det til senere.

Det er to viktige ting å tenke på når man gjør oppgavene til dette temaet:

- 1) Hvilken hånd som vinner det første stikket
- 2) Må den andre fargen spilles på en bestemt måte for å ikke bli blokkert

Oppgaver

Oppgave 17-20

Majoroppgavene er litt enklere enn minoroppgavene siden de er på fire kort, mens minor er på fem kort. Målet i alle oppgavene er å få alle stikkene, og elevene får da trening i å passe på hvilken rekkefølge man tar stikkene, samt at man har kommunikasjon mellom hendene til å få hentet alle stikkene. En viktig ting å passe på da er hvilken hånd man vinner det første stikket.

Veldig ofte blir feil gjort allerede i stikk 1, så det er derfor viktig å legge en plan før man starter å spille.

Setter man sammen oppgavene blir det 9 kort til sammen, og man får trening i å håndtere overganger og blokkering med flere farger. På en måte blir det litt enklere siden man har flere farger man kan ha forbindelse i, men totalt sett blir det mer avansert siden man har flere farger å passe på og man får trening i å spille med flere kort.

På majoroppgavene på 19 og 20 kan man ikke gjøre feil i stikk 1, men det er viktig å passe på at man ikke blokkerer fargen og tenker over hvem som spiller til neste stikk (19 må man derfor stikke over kongen med esset for å ta for damen).

Oppgave 21-24

Vanskelighetsgraden på majoroppgavene blir økt ved at vi øker til 5 kort. Her handler alle oppgavene om at man må passe på å ta stikkene i fargen i rett rekkefølge.

På minoroppgavene har vanskelighetsgraden blitt økt ved at man kombinerer overgang og blokkering med godspilling, som vi lærte om i starten. Målet blir da å ta 4 av 5 stikk, og elevene får trening i å bruke flere teknikker samtidig. Her må man passe på at man beholder inntaket til fargen som skal godspilles, samtidig som det er en mulig blokkering i selve fargen.

Noen av oppgavene vil bli et motspillsproblem dersom spillefører ikke klarer oppgaven. For eksempel på spill 21, så er det 2 viktige ting å tenke over som spillefører. Det første er at man vinner kløverutspillet på rett hånd (nord), slik at man har inntak til ruterene. Klarer elevene det har de allerede kommet langt. Neste utfordring blir at de må stikke over ruter dame med kongen, slik at man er inne på den hånden og kan presse ut esset (siden man har alle de høye ruterne utenom esset). Dette vil likevel gå fint på de fleste bord dersom spillefører ikke stikker over, siden det er veldig naturlig for vest å vinne med esset likevel. På spill 22 er det kanskje mulig at syd ikke går opp på esset, om spillefører spiller liten mot damen, siden syd ser at vest da må spille kløver som vil godspille syds kløver. Det vil allikevel være veldig naturlig for mange og ta for esset, men det blir uansett en lærdom/prøve for spillefører å se om de klarer å stikke over damen med kongen.

Setter man sammen oppgavene blir målet da å ta 9 av 10 stikk.

Tema 4/5: Finesse/Markert finesse

Hva: Å ta en finesse vil si at man spiller en bestemt motstander for å ha et bestemt kort. Da må man spille et kort opp mot en honnør, og håpe at motstanderen imellom har kortet du mangler. Vi starter med markerte finesser, det vil si at man da allerede har sett at den ene motstanderen er fri for en farge, slik at man vet at finessen går.

Hvorfor: Finesse er en viktig teknikk å kunne i bridge for å kunne ta flere stikk. Det er en viktig læring i forståelsen av at det ikke bare er esser og konger som kan ta stikk, men også lavere kort, dersom de andre kortene sitter gunstig for deg. I starten kan det virke litt “skummelt” å ta finesser, siden man ikke vet om finessen går, så vi starter med eksempler der man vet finessen går, siden den andre motstanderen har vært fri for fargen i en tidligere runde. Etter hvert går vi over på vanlige finesser, og da er det lurt å få inn tankegangen om at vi som regel ikke har noen ting å tape på og prøve en finesse, men mye å vinne.

Hvis elevene forstår at en markert finesse vil gå, kan det bidra til å gi de en aha-opplevelse på at det er fargen som blir spilt først som vinner stikket. Og dersom motstanderen som legger på i 4. hånd er fri for fargen tidligere, vet man at alle kort som er høyere enn motstanderen som legger på som nummer 2 vil vinne stikket.

Fremgangsmåte i å ta finesse:

- 1) Hvilken motstander ønsker jeg skal ha det uteværende (store) kortet jeg mangler?
- 2) Hvilken hånd må jeg spille fra for at personen jeg ønsker skal ha det bestemte kortet må legge på som nummer 2?
- 3) Har jeg inntak (kommunikasjon) til å spille fra den hånden når jeg vil, eller må jeg passe på å beholde et inntak til den hånden til senere?

Oppgaver

Oppgave 25-28

Mål: Alle stikkene

Majoroppgavene er litt enklere enn minoroppgavene siden de har 5 kort, mens minor har 6 kort. I disse oppgavene vil vi ha markerte finesser, der den ene motstanderen har vist at hen er tom for fargen tidligere, slik at man vet at finessen vil gå. Det vil også bli en repetisjon fra blokkering fra tidligere, der elevene også må passe på at de tar de høye honnørene i rett rekkefølge, for å kunne hente alle stikkene i fargen.

Oppgave 29-32

Mål: Alle stikkene bortsett fra major på 31 og 32 (og alle utenom et på de to om man slår oppgavene sammen).

Her går vi over på finesser vi ikke vet sikkert at går, men der vi har lite å tape på å prøve finessen. Vi reduserer til 4 kort for major og 5 kort for minor.

For majoroppgavene på 29 og 30 har vi AQ mot 32, der elevene må passe på å spille liten mot damen mens de har inntak i bordet. På 31 og 32 er målet å få 3 av 4 stikk, der vi i den andre fargen har Kx mot xx der målet er at man må spille på at personen foran har esset, og at man spiller en liten opp mot kongen. Da er det 2 ting som det er viktig å huske på. Det ene elementet er fra første tema i å godspille stikk, at man gjør dette før man tar alle de sikre stikkene. Man må derfor passe på hvilken hånd man vinner det første stikket på. Det andre man må huske på er fra dette temaet med finesse, at man må spille en liten opp mot kongen, slik at motparten bare kan slå kongen med esset om det er 4. mann som har esset.

For minoroppgavene blir finesse kombinert med teknikken om overgang og blokkering, slik at man må passe på hvilken hånd man er inne på for å ta finessen. Her må man ta en finesse 2 ganger, og det er derfor viktig å tenke på at man er inne på rett hånd slik at man kan ta finessen begge gangene. For eksempel på de 2 siste eksemplene innebærer det at man må spille knekten (eller 10eren på 31) fra bordet først, slik at man kan spille fra bordet i neste stikk også om finessen går.

Et viktig motspillspoeng i de to siste oppgavene blir og at man legger lavt som nummer 2 med kongen, dersom spillefører spiller en liten fra bordet.

Leksjon 6: Godspille

Generelt

Vær oppmerksom om noen ikke kommer: Er de syke? Eller ble det for vanskelig sist? Kartlegg, og ta gjerne en oppfølging med de som ikke kommer.

I dag skal vi bruke pilkortstokken til å trene på godspilling. Sett av god tid til å øve med assistentene før start. Om noen av assistentene er urutinerte bridgespillere, så kan det hende at både teknikken med å dele ut kortene og selve oppgaven i spillet blir vanskelig. Ta tid, og vær sikker på at alle mestrer det før elevene kommer.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Hvordan syns de det var sist? Var det vanskelig med blindemann? Gøy?
3. **Repetere begrep:** Spillefører. Utspiller. (Hvem?). Blindemann. Hva kan blindemann gjøre? Hva sier spillefører når blindemann er lagt ned?
4. Dagens tema: **Godspille**. [Videolenke](#) (3:12 min).
 - ✓ Trykk pause i videoen på 0:47 når hun teller antall sikre stikk og pass på at alle henger med i det at man må se blindemann og spilleførers kort sammen når man teller sikre stikk.
 - ✓ Bruk demonstrasjonskortstokken, og stopp ved 2:00 og vis hvilke kort spillefører og motspiller har igjen (dette synes ikke så godt i videoen)
5. Snakk om dagens tema (3 min). Hva? Sikre stikk. Godspille = Presse ut motpartens høye kort. Hvordan? Spille et av sine egne (halv-) høye kort. Hvorfor? Vinne stikk på lavere kort seinere i spillet, når de er de høyeste som er igjen i fargen. Engasjer elevene – la dem svare og snakke. Avansert: Spare på sikre stikk (ess) til fargen er godspilt (hvorfor?)
6. Dele inn i 4'er bord. Tenk over: Hvordan gikk det sist? Vil vi prøve en annen teknikk for å dele inn i 4'er-grupper denne gangen. Se eget ark om inndeling i grupper.
7. **Øvelse: Bygg stikk** (se permen – bruk pilkortstokken). Gå igjennom øvelsen med assistentene før start.
 - ✓ Om noen er raske, kan de begynne på oppgave 5-8. Slik blir alle ferdige samtidig.
8. **Spill** leksjon 6. Nummerer bordene. La Nord skrive resultatet (antall stikk NS og ØV) på tavla på spill 1, Øst på spill 2 etc. Se mal på tabell i leksjon 1. Dere rekker færre spill enn vanlig i dag, siden øvelsen med pilkortstokken kommer til å ta en del tid.
9. **Pass på:** Alle lar kortene ligge på bordet til man er enige om antall stikk.
10. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): FunBridge
11. **Avslutning:** Kahoot!
12. God avrunding. Minn på regler for rydding. Alle tar sin egen stol/bord?

Dagens tips til assistenter

Trygghet gir gode forhold for læring. Hva gjør vi for at ungene skal føle seg trygge underveis i spillet? Observer deg selv, og tenk igjennom etterpå hva som gikk bra/dårlig.

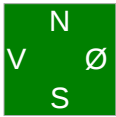
Avslutning

Sørg for en god avrunding. Be om kontaktinformasjon til foreldre som ikke er registret i Spond slik at du kan kontakte dem og be dem laste ned Spond (f.eks. tlf. nr. til foreldre holder). Takk for i dag.

1 KQJ43 8632 K5 98 972 A95 76 QJ1064 10 K74 QJ1093 K752 A865 QJ10 A842 A3	2 A5 Q5 J10986 10852 KQ83 A74 AK2 QJ4 J106 10982 Q5 K976 9742 KJ63 743 A3	3 QJ1072 Q6 A7 QJ107 A95 754 J63 K865 K64 A103 KQ102 A42 83 KJ982 9854 93
4 K10432 AQ5 J42 K3 J76 K1062 K97 A96 Q95 J87 Q863 872 A8 943 A105 QJ1054	5 A763 1073 J1083 A7 K52 Q864 K54 K92 8 AK952 AQ62 QJ10 QJ1094 J 97 86543	6 96532 QJ3 Q103 52 74 AK954 AK4 J86 AKQ 10876 972 Q103 J108 2 J865 AK974
7 97 AKJ98 KQJ10 Q3 A82 6 A952 A10765 J1063 1032 63 KJ84 KQ54 Q754 874 92	8 1074 AQ6 QJ106 J65 J95 9873 8 K8732 86 105 A7543 AQ104 AKQ32 KJ42 K92 9	

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

	^a K Q J 4 3		
	© 8 6 3 2		
	.. K 5		
	§ 9 8		
^a 9 7 2		^a 10	
© A 9 5		© K 7 4	
.. 7 6		.. Q J 10 9 3	
§ Q J 10 6 4		§ K 7 5 2	
	^a A 8 6 5		
	© Q J 10		
	.. A 8 4 2		
	§ A 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	9	9	15
7			

N–S vinner budrunden, og Syd velger spar som trumf. I følge trappa er målet minst 8 stikk.

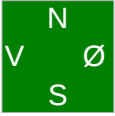
Vest spiller ut § Q, høyeste fra sekvens. Syd teller trumfen som vi lærte i en tidligere leksjon: Vi har 9 trumf til sammen, og mangler dermed 4. Når alle følger farge første gang vi spiller trumf, har motparten bare to igjen etc.

Dette spillet er litt vanskelig, for det er hjerteren som skal godspilles, og man mangler både ess og konge i hjerter som må presses ut før ♣ 10 er godspilt.

Refleksjon: Hvorfor fikk man flere stikk enn trappa tilsa? Hvilke faktorer med kortene spilte inn? Hvordan ville det gått i grandspill?

Spill 2

Øst giver
N-S i sonen

	^a A 5		
	© Q 5		
	•• J 10 9 8 6		
	§ 10 8 5 2		
^a K Q 8 3		^a J 10 6	
© A 7 4		© 10 9 8 2	
•• A K 2		•• Q 5	
§ Q J 4		§ K 9 7 6	
	^a 9 7 4 2		
	© K J 6 3		
	•• 7 4 3		
	§ A 3		
Vest	Nord	Øst	Syd
		6	8
19	7		

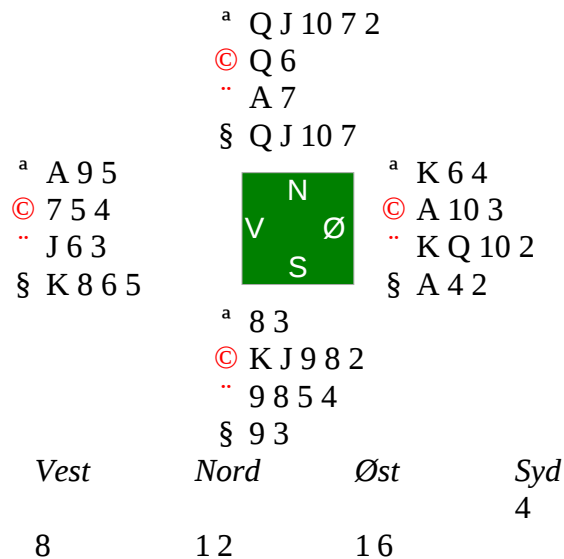
Øst - Vest vinner budrunden, og skal vinne 9 stikk. Vest finner ut at makkerparet ikke har noen farge på minst 8 kort. Da er det best å spille grand.

Nord spiller gjerne ut •• J, toppen av sekvens. Nå gjelder det for Vest å gjenkjenne at enten sparen eller kløveren må godspilles først, og deretter den andre sorte fargen.

Det kan være vanskelig å se blindemann og spilleførers hånd sammen, at man har de tre høyeste kortene i spar på de to hendene til sammen. Gi gjerne et hint om det på forhånd.

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen



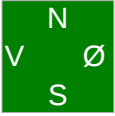
Øst-Vest vinner budrunden igjen, og skal ta minst 8 stikk. Heller ikke denne gangen finner de en trumffarge på minst 8 kort tilsammen, og velger grand.

Syd har et vanskelig utspill, og kan velge hva som helst. Det eneste kortet vi skal unnlate å spille, er © K, siden vi har lært at det lover dama og knekten, og © J, som lover tieren og nieren.

Øst sin oppgave er å gjenkjenne at det er ruterfargen som må godspilles før vi tar de sikre stikkene. Det kan være vanskelig å se blindemann og spilleførers hånd sammen, så veiled gjerne slik at de finner den fargen som kan godspilles.

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

	^a K 10 4 3 2	
	© A Q 5	
	.. J 4 2	
	§ K 3	
^a J 7 6		^a Q 9 5
© K 10 6 2		© J 8 7
.. K 9 7		.. Q 8 6 3
§ A 9 6		§ 8 7 2
	^a A 8	
	© 9 4 3	
	.. A 10 5	
	§ Q J 10 5 4	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>
1 1	1 3	5
		<i>Syd</i>
		1 1

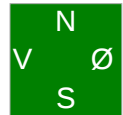
Nord-Syd vinner budrunden og skal ta minst 8 stikk. Nord blir spillefører.

Spillefører finner ingen farge med minst 8 kort til sammen, og velger gjerne å spille grand. Noen vil kanskje velge å spille med spar som trumf? Det går også fint, for oppgaven er den samme: Nord-Syd har til sammen på de to hendene de fire nest høyeste kløverene. De mangler bare esset, og må godspille kløveren. Igjen gjelder det å se hånden og bordet sammen.

Det er mulig å gå seg vill i dette spillet, for vi har ikke lært å spille honnørene fra den korte hånden først (nok et bridgeuttrykk ungene ikke har hørt om). Så er man uheldig, kan man blokkere fargen. I så fall blir det en fin anledning til å snakke om det etterpå.

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

	^a A 7 6 3		
	© 10 7 3		
	.. J 10 8 3		
	§ A 7		
^a K 5 2		^a 8	
© Q 8 6 4		© A K 9 5 2	
.. K 5 4		.. A Q 6 2	
§ K 9 2		§ Q J 10	
	^a Q J 10 9 4		
	© J		
	.. 9 7		
	§ 8 6 5 4 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	9	16	4
11			

Øst-Vest vinner budrunden med 27 honnørpoeng og skal ta minst 10 stikk til sammen. De velger © som trumf.

Øst har i oppgave å gjenkjenne at kløverfargen må godspilles. Men vi må ikke glemme det vi har lært tidligere: Ta ut trumfen ;-). Om Øst glemmer seg, la det skje! Øst kommer uansett til å greie minst 10 stikk.

Spill 6

Øst giver
Ø-V i sonen

		^a 9 6 5 3 2	
		© Q J 3	
		•• Q 10 3	
		§ 5 2	
^a 7 4			^a A K Q
© A K 9 5 4			© 10 8 7 6
•• A K 4			•• 9 7 2
§ J 8 6			§ Q 10 3
		^a J 10 8	
		© 2	
		•• J 8 6 5	
		§ A K 9 7 4	
Vest	Nord	Øst	Syd
		1 1	9
1 5	5		

Vest blir spillefører og velger © som trumf.

Nord har ikke noe opplagt utspill ut fra det vi har lært, og kan spille ut hva som helst (unntatt •• Q eller •• 10, ettersom det vil love sekvens). Om Nord ber om råd, kan dere gjerne nevne at vi skal lære noe om hva vi spiller ut fra slike kort i en seinere leksjon. Nå er det bare å ta en sjanse!

Vest har flere oppgaver foran seg: Ta ut trumfen, godspille kløveren, og sake en ruter på de gode sparene.

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

	^a 9 7		
	© A K J 9 8		
	.. K Q J 10		
	§ Q 3		
^a A 8 2		^a J 10 6 3	
© 6		© 10 3 2	
.. A 9 5 2		.. 6 3	
§ A 10 7 6 5		§ K J 8 4	
	^a K Q 5 4		
	© Q 7 5 4		
	.. 8 7 4		
	§ 9 2		
Vest	Nord	Øst	Syd
			1 5
5	7	1 2	

Syd blir spillefører og skal vinne minst 7 stikk

Vest har et vanskelig utspill som ikke passer til de utspillsreglene vi har lært. La alle utspill være ok.

Syd har to hovedoppgaver: Å ta ut trumfen (husk hvordan vi teller: vi har 9 trumf til sammen, og mangler dermed 4. Begge følger første runde, 4-2 = 2 trumf igjen ute), og å godspille ruterfargen. Helst i den rekkefølgen, ellers får Øst en stjeling.

Hvorfor fikk vi flere stikk en trappa tilsier denne gangen? Hva var det med kortene som passet så godt sammen?

Spill 8

Vest giver
Ingen i sonen

	^a 10 7 4		
	© A Q 6		
	.. Q J 10 6		
	§ J 6 5		
^a J 9 5		^a 8 6	
© 9 8 7 3		© 10 5	
.. 8		.. A 7 5 4 3	
§ K 8 7 3 2		§ A Q 10 4	
	^a A K Q 3 2		
	© K J 4 2		
	.. K 9 2		
	§ 9		
Vest	Nord	Øst	Syd
4	10	10	16

Syd blir spillefører og velger spar som trumf.

Er man riktig uheldig vil Vest finne utspillet av den enslige ruter og få en stjeling. Er man riktig, riktig uheldig, finner motspillerne en stjeling til.

Om motstanderne finner stjelingen, er det et fint øyeblikk til å snakke om etikk (etter spillet?) For Øst kan på ingen måte gi tegn til hvilken farge Øst vil ha tilbake. Vest kan greie å spille kløver uten hjelp eller hint, ettersom de to alternativene er trumf eller hjerter der man ser hjerter ess i bordet.

Så om man får sjansen gjelder det å ta ut trumfen på tidlig i dette spillet.

Øvelse – GODSPILLE STIKK

Hvor mange stikk er det mulig å få fra hver av kortkombinasjonene vist nedenfor?
(Forutsett at motpartens kort sitter gunstig fordelt for deg)

Tips: Bruk en kortstokk og legg opp kortene

	Spillefører	Blindemann	Antall stikk	Sjekk fasit
1	♥ K Q J	♥ 8 7 3		
2	♥ K Q 2	♥ J 4 3		
3	♥ K J 2	♥ Q 7 5		
4	♥ Q J 2	♥ K 6 3		
5	♥ K J 3 2	♥ Q 10 5 4		
6	♥ Q J 4 3	♥ K 10 5 2		
7	♥ Q J 10 9	♥ 6 5 4 3		
8	♥ Q 10 3 2	♥ J 9 6 5		
9	♥ K Q J 4 2	♥ 10 6 5 3		
10	♥ K J 3	♥ Q 10 9		
11	♥ K Q 6 5 4	♥ J 8 7 3 2		
12	♥ K J 5 4 3 2	♥ Q 10 9		
13	♥ Q J 10 9 4 3	♥ 6 5 2		

Hvor mange rette fikk du?

Jeg fikk _____ av 13 rette

FASIT Øvelse – GODSPILLE STIKK

Hvor mange stikk kan du få fra hver av kortkombinasjonene vist nedenfor?

Tips: Bruk en kortstokk og legg opp kortene

	Spillefører	Blindemann	Antall stikk	Sjekk fasit
1	♥ K Q J	♥ 8 7 3	2	
2	♥ K Q 2	♥ J 4 3	2	
3	♥ K J 2	♥ Q 7 5	2	
4	♥ Q J 2	♥ K 6 3	2	
5	♥ K J 3 2	♥ Q 10 5 4	3	
6	♥ Q J 4 3	♥ K 10 5 2	3	
7	♥ Q J 10 9	♥ 6 5 4 3	2	
8	♥ Q 10 3 2	♥ J 9 6 5	2	
9	♥ K Q J 4 2	♥ 10 6 5 3	4	*
10	♥ K J 3	♥ Q 10 9	2	
11	♥ K Q 6 5 4	♥ J 8 7 3 2	4	*
12	♥ K J 5 4 3 2	♥ Q 10 9	5	*
13	♥ Q J 10 9 4 3	♥ 6 5 2	4	*

Kommentar:

* I oppgave 9, 11, 12 og 13 må man løse to problem: For det første: Hvor mange stikk må jeg gi bort for å godspille mine høye kort? Og deretter: Hvor mange kort har motparten samlet i fargen? Kan det være at de blir spilt tom for fargen underveis?

I oppgave 9 har motparten 4 kort i hjerter. Bare ett av dem er høyere enn våre fire høyeste kort. Vi må altså tape ett stikk, til esset. Deretter står alle våre kort, inkludert 2'eren.

Øvelse – GODSPILLE STIKK

Hvor mange stikk er det mulig å få fra hver av kortkombinasjonene vist nedenfor?
(Forutsett at motpartens kort sitter gunstig fordelt for deg)

Tips: Bruk en kortstokk og legg opp kortene

	Spillefører	Blindemann	Antall stikk	Sjekk fasit
1	♥ K Q J	♥ 8 7 3		
2	♥ K Q 2	♥ J 4 3		
3	♥ K J 2	♥ Q 7 5		
4	♥ Q J 2	♥ K 6 3		
5	♥ K J 3 2	♥ Q 10 5 4		
6	♥ Q J 4 3	♥ K 10 5 2		
7	♥ Q J 10 9	♥ 6 5 4 3		
8	♥ Q 10 3 2	♥ J 9 6 5		
9	♥ K Q J 4 2	♥ 10 6 5 3		
10	♥ K J 3	♥ Q 10 9		
11	♥ K Q 6 5 4	♥ J 8 7 3 2		
12	♥ K J 5 4 3 2	♥ Q 10 9		
13	♥ Q J 10 9 4 3	♥ 6 5 2		

Hvor mange rette fikk du?

Jeg fikk _____ av 13 rette

FASIT Øvelse – GODSPILLE STIKK

Hvor mange stikk kan du få fra hver av kortkombinasjonene vist nedenfor?

Tips: Bruk en kortstokk og legg opp kortene

	Spillefører	Blindemann	Antall stikk	Sjekk fasit
1	♥ K Q J	♥ 8 7 3	2	
2	♥ K Q 2	♥ J 4 3	2	
3	♥ K J 2	♥ Q 7 5	2	
4	♥ Q J 2	♥ K 6 3	2	
5	♥ K J 3 2	♥ Q 10 5 4	3	
6	♥ Q J 4 3	♥ K 10 5 2	3	
7	♥ Q J 10 9	♥ 6 5 4 3	2	
8	♥ Q 10 3 2	♥ J 9 6 5	2	
9	♥ K Q J 4 2	♥ 10 6 5 3	4	*
10	♥ K J 3	♥ Q 10 9	2	
11	♥ K Q 6 5 4	♥ J 8 7 3 2	4	*
12	♥ K J 5 4 3 2	♥ Q 10 9	5	*
13	♥ Q J 10 9 4 3	♥ 6 5 2	4	*

Kommentar:

* I oppgave 9, 11, 12 og 13 må man løse to problem: For det første: Hvor mange stikk må jeg gi bort for å godspille mine høye kort? Og deretter: Hvor mange kort har motparten samlet i fargen? Kan det være at de blir spilt tom for fargen underveis?

I oppgave 9 har motparten 4 kort i hjerter. Bare ett av dem er høyere enn våre fire høyeste kort. Vi må altså tape ett stikk, til esset. Deretter står alle våre kort, inkludert 2'eren.

Øvelse – GODSPILLE STIKK

Hvor mange stikk er det mulig å få fra hver av kortkombinasjonene vist nedenfor?
(Forutsett at motpartens kort sitter gunstig fordelt for deg)

Tips: Bruk en kortstokk og legg opp kortene

	Spillefører	Blindemann	Antall stikk	Sjekk fasit
1	♥ K Q J	♥ 8 7 3		
2	♥ K Q 2	♥ J 4 3		
3	♥ K J 2	♥ Q 7 5		
4	♥ Q J 2	♥ K 6 3		
5	♥ K J 3 2	♥ Q 10 5 4		
6	♥ Q J 4 3	♥ K 10 5 2		
7	♥ Q J 10 9	♥ 6 5 4 3		
8	♥ Q 10 3 2	♥ J 9 6 5		
9	♥ K Q J 4 2	♥ 10 6 5 3		
10	♥ K J 3	♥ Q 10 9		
11	♥ K Q 6 5 4	♥ J 8 7 3 2		
12	♥ K J 5 4 3 2	♥ Q 10 9		
13	♥ Q J 10 9 4 3	♥ 6 5 2		

Hvor mange rette fikk du?

Jeg fikk _____ av 13 rette

FASIT Øvelse – GODSPILLE STIKK

Hvor mange stikk kan du få fra hver av kortkombinasjonene vist nedenfor?

Tips: Bruk en kortstokk og legg opp kortene

	Spillefører	Blindemann	Antall stikk	Sjekk fasit
1	♥ K Q J	♥ 8 7 3	2	
2	♥ K Q 2	♥ J 4 3	2	
3	♥ K J 2	♥ Q 7 5	2	
4	♥ Q J 2	♥ K 6 3	2	
5	♥ K J 3 2	♥ Q 10 5 4	3	
6	♥ Q J 4 3	♥ K 10 5 2	3	
7	♥ Q J 10 9	♥ 6 5 4 3	2	
8	♥ Q 10 3 2	♥ J 9 6 5	2	
9	♥ K Q J 4 2	♥ 10 6 5 3	4	*
10	♥ K J 3	♥ Q 10 9	2	
11	♥ K Q 6 5 4	♥ J 8 7 3 2	4	*
12	♥ K J 5 4 3 2	♥ Q 10 9	5	*
13	♥ Q J 10 9 4 3	♥ 6 5 2	4	*

Kommentar:

* I oppgave 9, 11, 12 og 13 må man løse to problem: For det første: Hvor mange stikk må jeg gi bort for å godspille mine høye kort? Og deretter: Hvor mange kort har motparten samlet i fargen? Kan det være at de blir spilt tom for fargen underveis?

I oppgave 9 har motparten 4 kort i hjerter. Bare ett av dem er høyere enn våre fire høyeste kort. Vi må altså tape ett stikk, til esset. Deretter står alle våre kort, inkludert 2'eren.

Leksjon 7: Tell trumfen

Generelt

Hvordan fungerer frivilligruppa? Det er vanlig at de som har en litt tilbaketrukket rolle ikke tør å ta opp ting de tenker på. Sett av tid etter dagens leksjon til å ta en kaffe og en prat.

Dagens leksjon vil lære bort en teknikk som kan være ny for de frivillige (og kanskje også deg selv?). Sett av tid til å gå igjennom hvordan og hvorfor vi lærer ungene denne teknikken.

Plan for dagen

1. **Måltid.** Gjør en innsats for å gi positiv oppmerksomhet til en elev som strevde sist.
2. **Sette stemningen:** Hva liker dere med trumf?
3. **Repetere begrep:** Sekvens. Godspille. Utspiller. Honnørpoeng. Regler for trumfspill. En superfarge som slår alt. Når kan vi spille trumf? Hvor mange kort i fargen bør man (minst) ha til sammen for å velge fargen som trumf?
4. Dagens tema: **Tell trumfen.** [Videolenke](#) (2:30 min).
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** Hvorfor kan det være lurt å trekke ut trumfen? Hvis vi har 9 trumf til sammen, hvor mange har da motparten? Hvordan håper vi at de er *fordelt* (NB nytt begrep) hos motparten? Hvorfor? La elevene svare.
6. Dele inn i 4'er bord.
7. **Spill** kapittel 7: Ha med en kolonne i tabellen på tavla for trumf. La dem skrive resultatet på tavla etter innarbeidede rutiner.
8. **Pass på:** Ta en runde på bordene og pass på at alle forklarer hvordan man *tar ut trumfen* på samme måte. Vi skal bruke teknikken for uteværende kort.
9. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): [Tellespill](#)
10. **Avslutning:** [Kahoot! 7](#)
11. God avrunding.

Dagens tips til assistenter: tell uteværende trumf!

Øv på teknikken for å telle uteværende trumf. Mange er vant til å telle «4, 8, jeg har 4 igjen, det blir 12, da er det én igjen». Slik skal vi IKKE lære elevene å telle 😊

Metoden vi skal bruke er å telle uteværende kort: «Jeg har 5, blindemann har 4, det blir 9. Det er 13 hjerter til sammen, altså har motparten 4. Jeg spiller én runde trumf, begge motspillerne følger farge, altså har de $4-2 = 2$ trumf igjen.

Øv på dette på forhånd!

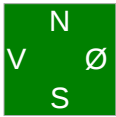
Avslutning

Sørg for en god avrunding. Be om kontaktinformasjon til foreldre som ikke er registret i Spond slik at du kan kontakte dem og be dem laste ned Spond (f.eks. tlf. nr. til foreldre holder). Takk for i dag.

1 Q9 AK763 62 A932 J7432 92 A87 K84  A105 54 J1093 QJ107 K86 QJ108 KQ54 65	2 AQ932 Q7 K84 632 KJ85 8654 AJ7 97  1064 AKJ102 10 AKJ4 7 93 Q96532 Q1085	3 Q64 AQJ96 K6 732 87532 87 J9 KQJ8  109 53 1087432 1054 AKJ K1042 AQ5 A96
4 QJ1094 Q72 54 653 A762 K3 K10873 A10  53 A64 QJ92 Q972 K8 J10985 A6 KJ84	5 AK65 KQ983 AK 96 1097 A4 1092 QJ1083  8 7652 543 AK754 QJ432 J10 QJ876 2	6 QJ109 72 K109 J752 K82 KQ5 Q53 A943  A7 J109 A64 KQ1086 6543 A8643 J872 ---
7 974 54 AJ65 J432 J106 J2 10984 A1076  K832 63 KQ32 K98 AQ5 AKQ10987 7 Q5	8 KJ1062 4 6432 J107 AQ543 QJ72 K8 65  7 AK10963 AQ5 KQ8 98 85 J1097 A9432	

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

	^a Q 9		
	© A K 7 6 3		
	.. 6 2		
	§ A 9 3 2		
^a J 7 4 3 2		^a A 10 5	
© 9 2		© 5 4	
.. A 8 7		.. J 10 9 3	
§ K 8 4		§ Q J 10 7	
	^a K 8 6		
	© Q J 10 8		
	.. K Q 5 4		
	§ 6 5		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	13	8	11
8			

Nord velger hjerter som trumf. Trappa sier at de skal ta minst 8 stikk.

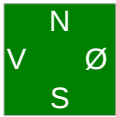
Øst spiller ut •• J, toppen av sekvens. Syd og Øst stikker. Når spillefører kommer inn, gjelder det å trekke ut trumfen i eksakt to runder.

Spillefører teller trumfen slik: Jeg har 5 trumf, blindemann har 4 trumf. Det blir 9 til sammen. Med 13 hjerter i stokken har motparten $13-9=4$ trumf. Spillefører teller ned fra dette antallet: En runde trumf, begge følger: $4-2=2$ trumf igjen ute (merk at "ute" ikke er et begrep vi har innført).

Trumfen er ute på to runder. Spillefører har akkurat nok trumf igjen hos blindemann til å trumfe to kløver og ta ti stikk.

Spill 2

Øst giver
N-S i sonen

	^a A Q 9 3 2		
	© Q 7		
	.. K 8 4		
	§ 6 3 2		
^a K J 8 5		^a 10 6 4	
© 8 6 5 4		© A K J 10 2	
.. A J 7		.. 10	
§ 9 7		§ A K J 4	
	^a 7		
	© 9 3		
	.. Q 9 6 5 3 2		
	§ Q 10 8 5		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
		1 6	4
9	1 1		

Øst velger © som trumf.

Syd har flere alternative utspill. Det beste er nok å spille ut sin enslige spar, i håp om å få trumfe. Vi har ikke snakket om det å spille ut singleton for å få stjeling, så om noen elever kommer på det av seg selv, så kan dere skryte av at de kom på en god strategi!

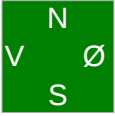
Om Syd spiller ut en spar, får Nord en fin oppgave: Følg med på hvilket kort spillefører velger, og legg bare så høyt som nødvendig (legger spillefører liten eller knekten, holder det å legge dama. Merk at det ikke er opplagt at de greier dette.

Dersom det kommer spar ut, og dersom spillefører legger liten eller knekten (velger spillefører kongen er poenget borte, og spillet går videre uten intervensjon) er dette eret av få steder dere kan stoppe spillet om Nord legger esset, fordi det er så god læring i å oppdage muligheten at det holder å legge dama. Be Nord om å studere blindemann sine spar og sine egne spar og tenke seg nøye om. Pek gjerne på kortene i rekkefølge - esset, kongen, dama. Gi tid. Om hen ikke oppdager poenget - spør om det finnes noen kort som kan stikke dama?

Merk at det kan være at spillefører blir misfornøyd med at motparten får hjelp, legg en plan for å takle det på en god måte.

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

	^a Q 6 4		
	© A Q J 9 6		
	.. K 6		
	§ 7 3 2		
^a 8 7 5 3 2		^a 10 9	
© 8 7		© 5 3	
.. J 9		.. 10 8 7 4 3 2	
§ K Q J 8		§ 10 5 4	
	^a A K J		
	© K 10 4 2		
	.. A Q 5		
	§ A 9 6		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
			2 1
7	1 2	0	

Milde makroner, her skal spillefører ta hele 12 stikk! Syd velger © som trumf.

Her gjelder det å ta ut trumfen før man spiller de sikre stikkene, ellers får motparten en stjeling.

Husk metoden for å telle uteværende trumf: Vi har 9 til sammen, ergo har motparten 4. Når jeg spiller en runde trumf og begge motspillere følger farge, er det 2 igjen etc.

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

		^a Q J 10 9 4	
		© Q 7 2	
		.. 5 4	
		§ 6 5 3	
^a A 7 6 2			^a 5 3
© K 3			© A 6 4
.. K 10 8 7 3			.. Q J 9 2
§ A 10			§ Q 9 7 2
		^a K 8	
		© J 10 9 8 5	
		.. A 6	
		§ K J 8 4	
Vest	Nord	Øst	Syd
1 4	5	9	1 2

Vest velger ruter som trumf. Trappa viser at de må ta minst 8 stikk.

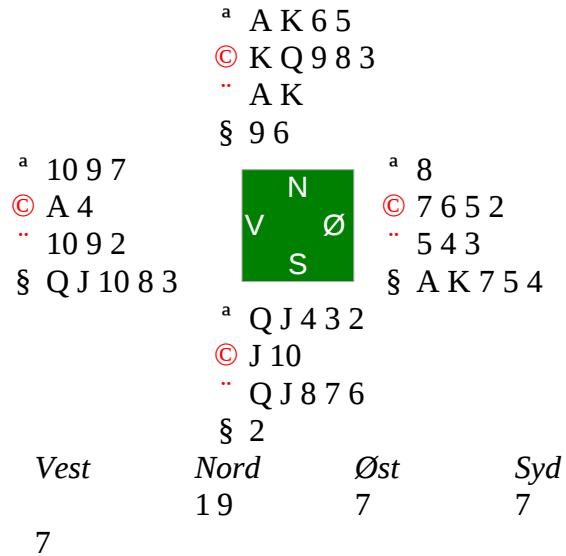
Nord spiller ut ^a Q, toppen av sekvens. Spillefører teller trumfen: 5+4=9, motparten har 4 trumf. Her må spillefører presse ut ruter ess før trumfen tas ut.

Spillefører må huske godt, siden trumfen ikke kan trekkes ut i én operasjon (motparten kommer inn i mellomtiden).

NB! Om Vest i stedet prøver å trumfe spar - la det skje (det er i teorien beste spilleplan). Merk at Syd kan trumfe over bordets ruter 2, så om spillefører velger denne planen må hen være våken og trumfe høyt. Det vil være en stor glede for Syd å få trumfe over, så la det også skje, og snakk heller om det etterpå, om Vest hadde noen mottrekk (trumfe med en litt høyere ruter).

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

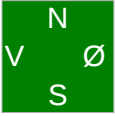


Nord gjør best i å velge spar som trumf. Der har de 9 kort til sammen.

Nord teller trumfen som vanlig: 9 til sammen, motparten har 4. Teller ned fra 4: Begge følger første runde; 4-2=2. Bare én motspiller følger andre runde, altså har de én igjen.

Spill 6

Øst giver
Ø-V i sonen

	^a Q J 10 9		
	© 7 2		
	.. K 10 9		
	§ J 7 5 2		
^a K 8 2		^a A 7	
© K Q 5		© J 10 9	
.. Q 5 3		.. A 6 4	
§ A 9 4 3		§ K Q 10 8 6	
	^a 6 5 4 3		
	© A 8 6 4 3		
	.. J 8 7 2		
	§ —		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
		1 4	5
1 4	7		

Øst velger kløver som trumf.

Spillefører teller sine trumf: 5 på hånda, 4 hos blindemann = 9. Motparten har 4 trumf. Oioioi, det viser seg at Nord har alle!

Markert finesse: Dette er en vanskelig oppgave for spillefører, men det går an å spille trumfen uten taper. Siden man vet at Syd er tom for kløver, kan man spille seg inn på kløver ess og spille en trumf fra blindemann. Uansett hva Nord legger, så legger man bare litt høyere, ettersom man vet at Syd er tom for fargen. Det å legge merke til en slik markert finesse er vanskelig! Men det skal være innen rekkevidde om dere snakker om det etter spillet.

Markerte finesser kan man øve på i pilkortstokken.

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

	^a 9 7 4		
	© 5 4		
	.. A J 6 5		
	§ J 4 3 2		
^a J 10 6		^a K 8 3 2	
© J 2		© 6 3	
.. 10 9 8 4		.. K Q 3 2	
§ A 10 7 6		§ K 9 8	
	^a A Q 5		
	© A K Q 10 9 8 7		
	.. 7		
	§ Q 5		
Vest	Nord	Øst	Syd
			1 7
6	6	1 1	

Syd velger hjerter som trumf.

Vi har ikke lært om finesser, så ikke forvent at spillefører skal se finesse-muligheten i spar. Hvis Syd gjør det, flott! Hvis ikke: helt som forventet, og vi lar det bare gå.

Resultatet blir sannsynligvis 9 eller 10 stikk - ett eller to mer enn trappa sier. Hvorfor ble det flere stikk enn forventet?

Om trumfspill: Dette er faktisk et av unntakene fra at vi skal stoppe trumfspillet etter at trumfen er tatt ut. Her har vi så fryktelig mange trumf, og blindemann er uansett tom for trumf etter to runder, så her kan vi gjerne spille en 3-4 runder ekstra med trumf for å la motparten svette litt! Kanskje dukker det opp et uventet stikk etter at motparten har saket mange ganger?

NB! Siden vi har lært å stoppe trumfspillet når trumfen er ute, er dette også fint!

Spill 8

Vest giver
Ingen i sonen

	^a K J 10 6 2	
	© 4	
	.. 6 4 3 2	
	§ J 10 7	
^a A Q 5 4 3		^a 7
© Q J 7 2		© A K 10 9 6 3
.. K 8		.. A Q 5
§ 6 5		§ K Q 8
	^a 9 8	
	© 8 5	
	.. J 10 9 7	
	§ A 9 4 3 2	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>
1 2	5	18
		<i>Syd</i>
		5

Hele 11 stikk denne gangen! Så lenge Øst passer på å trekke ut trumfen i passe antall runder (én ekstra gjør heller ingenting) ligger det an til hele 12 stikk.

Hva gjorde at vi greide flere stikk enn trappa sa denne gangen? (mulige svar: mange trumf, bare ett kort i spar, kunne trumfe). Etter at de har gitt sine forklaringer - oppmuntre de som er inne på noe riktig, og poengter at når man har mange trumf til sammen, så greier man ofte mer enn trappa sier, fordi man kan bruke de små trumfene til å vinne stikk (og det er like bra som et ess).

Leksjon 8: Invitt

Generelt

Hvor viktig er samarbeid i bridge?

I dag er fokuset samarbeid i motspill. Snakk om hva som er bra samarbeid. Her kan man komme inn på mange ting, alt fra hvordan man legger kortene til hvordan man behandler makkeren sin slik at makker spiller bra. Dere kan også komme inn på hva som er innenfor reglene, etikk.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Hva syns dere om at bridge er et lagspill?
3. **Repetere begrep:** Sekvens. Toppen av sekvens. Eksempler.
4. Dagens tema: **Samarbeid i motspill.** [Videolenke](#) (2:40 min).
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** Hvordan kan rekkefølgen vi legger kortene i hjelpe oss i motspill? Hvilke teknikker har vi? Hva annet kan vi gjøre for å få til bra samarbeid? (Fokuser på hva som er lov, ikke lov: Å si at makker er flink er lov, å si «fortsett i den fargen vi holdt på med» er ikke lov.
6. Dele inn i 4'er bord.
7. **Spill** kapittel 8: La dem skrive resultatet på tavla etter innarbeidede rutiner.
8. **Pass på:** Ingen spiller perfekt bridge etter bare 8 uker. Derfor vil både spillefører og motspillere kaste bort stikk. Det er sånn det er å ha spilt i 8 uker. Dagens fokus er at utspiller velger et invittutspill, og at makker forstår at det lover en honnør. Så får de bruke informasjonen som de vil.
9. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): [Tellespill](#)
10. **Avslutning:** [Kahoot!](#)
11. God avrunding.

Dagens tips til assistenter:

Mestring er nøkkelen til trivsel. Og trivsel er nøkkelen til mestring. Trygge barn lærer bedre. Ha fokus på at alle behandler makker på en måte som gjør at makker yter sitt beste.

Det de kan mestre, er dagens tema. Dagens fokus er at utspiller velger et invittutspill, og at makker forstår at det lover en honnør. De som får til det, fortjener skryt! Så får de bruke informasjonen som de vil etterpå.

Avslutning

Sørg for en god avrunding.

1 AJ732 8632 9 865 KQ4 AQ74 Q1074 K4 95 J109 AK3 QJ1032 1086 K5 J8652 A97 1086 K5 J8652 A97	2 QJ853 AJ6 3 7543 K74 83 Q10862 K102 A1092 1075 KJ7 986 6 KQ942 A954 AQJ	3 AKJ32 QJ4 KQ65 6 76 A7 10874 AQ1052 109 K9832 92 J974 Q854 1065 AJ3 K83
4 875 AJ10 KQ8 J852 Q1063 K76 J1092 A4 AKJ9 842 763 KQ7 42 Q953 A54 10963	5 Q1084 94 9542 Q76 J63 KJ87 AK3 A92 K75 AQ3 Q1086 J103 A92 10652 J7 K854	6 J42 AJ96 952 K84 A7 Q1087 Q10863 73 109863 42 KJ A952 KQ5 K53 A74 QJ106
7 AJ10 KJ54 AK9 1075 43 A1072 J1053 Q86 7652 63 86 KJ943 KQ98 Q98 Q742 A2	8 K865 A942 42 A32 Q92 Q76 AQJ3 J94 A1043 KJ105 K97 K10 J7 83 10865 Q8765	

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

Leksjon 8 - Invitt

	^a A J 7 3 2		
	© 8 6 3 2		
	.. 9		
	§ 8 6 5		
^a K Q 4		^a 9 5	
© A Q 7 4		© J 10 9	
.. Q 10 7 4		.. A K 3	
§ K 4		§ Q J 10 3 2	
	^a 10 8 6		
	© K 5		
	.. J 8 6 5 2		
	§ A 9 7		
Vest	Nord	Øst	Syd
	5	1 1	7
1 7			

Øst-Vest har ingen trumffarge på minst 8 stikk, og velger å spille NT. De skal vinne 10 stikk i henhold til trappa. Vest blir spillefører.

Nord spiller ut ^a 2, invitt.

Vest vinner stikket, og vil sannsynligvis godspille kløveren. Om Syd husker hva makkers utspill betyr og spiller spar tilbake, kan kontrakten beites.

Om motspillet ikke finner tilbakespillet i makkers farge, kan spillefører vinne kontrakten ved å følge nøye med på hva som skjer når ess-konge i ruter spilles.

Spill 2

Øst giver

N-S i sonen

Leksjon 8 - Invitt

	^a Q J 8 5 3		
	© A J 6		
	.. 3		
	§ 7 5 4 3		
^a K 7 4		^a A 10 9 2	
© 8 3		© 10 7 5	
.. Q 10 8 6 2		.. K J 7	
§ K 10 2		§ 9 8 6	
	^a 6		
	© K Q 9 4 2		
	.. A 9 5 4		
	§ A Q J		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
		8	1 6
8	8		

Syd finner ut at de har åtte trumf til sammen og velger hjerter som trumf. Målet er minst 8 stikk.

Vest spiller ut •• 2. Øst må være med på notene og gå i med en av de høye ruterene sine for å unngå at spillefører får for 9'eren.

Dette spillet er en luring, for dette er et unntak fra det vi lærte forrige gang, med at vi skal trekke ut trumfen så raskt som mulig. Her har man en enslig ruter hos blindemann sammen med tre trumf. Det gjelder å få trumfet minst én ruter hos blindemann.

NB! Teknikken for å telle uteværende trumf gjelder fremdeles. Fra start er det lurt å regne ut hvor mange trumf man har til sammen ($5+3=8$) og hvor mange motparten da har ($13-8=5$). Om man trumfer litt fram og tilbake mellom spillefører og blindemann, så har motparten fremdeles sine 5 trumf.

Her har vi

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

Leksjon 8 - Invitt

	^a A K J 3 2		
	© Q J 4		
	.. K Q 6 5		
	§ 6		
^a 7 6		^a 10 9	
© A 7		© K 9 8 3 2	
.. 10 8 7 4		.. 9 2	
§ A Q 10 5 2		§ J 9 7 4	
	^a Q 8 5 4		
	© 10 6 5		
	.. A J 3		
	§ K 8 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
			1 0
6	1 6	8	

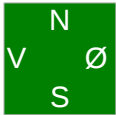
Nord velger ^a som trumf, og målet er minst 9 stikk (eller 10, kommer an på hvilken versjon av trappa man bruker).

Øst har ikke noe opplagt utspill, alle utspillene kan være riktige. Men om Øst spiller ut en hjerter eller en kløver, er det minste kortet (invitt) det riktige valget.

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

Leksjon 8 - Invitt

	^a 8 7 5		
	♣ A J 10		
	♦ K Q 8		
	§ J 8 5 2		
^a Q 10 6 3		^a A K J 9	
♣ K 7 6		♣ 8 4 2	
♦ J 10 9 2		♦ 7 6 3	
§ A 4		§ K Q 7	
	^a 4 2		
	♣ Q 9 5 3		
	♦ A 5 4		
	§ 10 9 6 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
10	11	13	6

Øst velger ^a som trumf. Målet er minst 8 stikk.

Syd kan spille ut ♣ 3, invitt. Om spillefører legger høy, kan motparten beite kontrakten. Om spillefører legger lavt, kan Nord bruke informasjonen fra invittutspillet til å vite nesten helt sikkert at makker har hjerter dame, og at ♣ 10 kan vinne stikket.

Avansert:

Å vinne med ♣ 10 i stedet for ♣ J strider mot det de har lært med høyeste fra sekvens. Derfor kan vi ikke forvente at noen velger 10'eren (om spillefører skulle velge å legge lavt). Men om man tenker logisk, er 10'eren det rette kortet, og dette er et fint læringspunkt: 10'eren må være det rette kortet, for om 10'eren vinner stikket, så vet makker (Syd) hvem som har knekten, for om spillefører hadde hatt den, så ville spillefører vunnet stikket med den.

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

Leksjon 8 - Invitt

	^a Q 10 8 4		
	© 9 4		
	.. 9 5 4 2		
	§ Q 7 6		
^a J 6 3		^a K 7 5	
© K J 8 7		© A Q 3	
.. A K 3		.. Q 10 8 6	
§ A 9 2		§ J 10 3	
	^a A 9 2		
	© 10 6 5 2		
	.. J 7		
	§ K 8 5 4		
Vest	Nord	Øst	Syd
	4	1 2	8
1 6			

Øst-Vest har ingen farge på minst åtte kort til sammen, og velger å spille grand.

Målet er minst 10 stikk.

Nord spiller ut invitt i spar, ^a 4 (eller en høy ruter/hjerter/laveste kløver).

Spillefører får en prøve allerede i første stikk. Det gjelder å legge lavt hos blindemann, og få Syd til å bruke opp en honnør på "luft" (hvis ikke vinner knekten stikket). Om Syd må bruke en av sine honnører uten å stikke en av spillefører sine, så har Øst-Vest to honnører igjen mot Nord-Syd sin ene, og må vinne et stikk.

Leksjon 8 - Invitt

Spill 6

Øst giver
Ø-V i sonen

	^a J 4 2		
	© A J 9 6		
	•• 9 5 2		
	§ K 8 4		
^a A 7		^a 10 9 8 6 3	
© Q 10 8 7		© 4 2	
•• Q 10 8 6 3		•• K J	
§ 7 3		§ A 9 5 2	
	^a K Q 5		
	© K 5 3		
	•• A 7 4		
	§ Q J 10 6		
Vest	Nord	Øst	Syd
		8	15
8	9		

Nord-Syd har ingen trumffarge på minst åtte kort, og de velger å spille NT. Målet er 8 stikk.

Vest spiller ut •• 3. Nå gjelder det for makker, Øst, å legge så høy ruter som mulig, •• K (så høy som nødvendig, ut fra hva som ligger i bordet - hadde damen ligget i bordet, ville Øst nøydt seg med knekten).

Om Øst-Vest greier å få med seg ruterstikkene sine, vil spillefører gå beitt.

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

Leksjon 8 - Invitt

	^a A J 10		
	© K J 5 4		
	.. A K 9		
	§ 10 7 5		
^a 4 3		^a 7 6 5 2	
© A 10 7 2		© 6 3	
.. J 10 5 3		.. 8 6	
§ Q 8 6		§ K J 9 4 3	
	^a K Q 9 8		
	© Q 9 8		
	.. Q 7 4 2		
	§ A 2		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
			1 3
7	1 6	4	

Nord velger å spille uten trumf siden de ikke har noen felles trumffarge på minst åtte kort.

Målet er minst 10 stikk.

Øst spiller ut § 3, invitt.

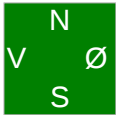
Spillefører kommer sannsynligvis til å ta en del sikre stikk i spar og ruter før spillefører går på hjerteren. Det gjelder for Vest å huske, gjennom hele spillet, helt til hen kommer inn på hjerteress, hva makker spilte ut og hva det betyr.

Spill 8

Vest giver

Ingen i sonen

Leksjon 8 - Invitt

	^a K 8 6 5		
	© A 9 4 2		
	.. 4 2		
	§ A 3 2		
^a Q 9 2		^a A 10 4 3	
© Q 7 6		© K J 10 5	
.. A Q J 3		.. K 9 7	
§ J 9 4		§ K 10	
	^a J 7		
	© 8 3		
	.. 10 8 6 5		
	§ Q 8 7 6 5		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
1 2	1 1	1 4	3

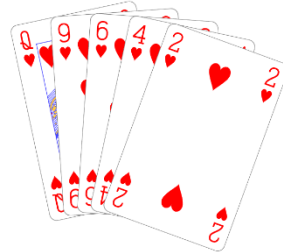
Øst-Vest har ingen trumf på minst åtte kort, og velger å spille uten trumf. Målet er ni stikk.

Syd spiller ut sin minste kløver, § 5, invitt. § 5 er et kort midt i mellom, verken lavt eller høyt, men om makker (Nord) ser på egne kort og blindemann sine, vil Nord oppdage at § 5 er den aller minste kløveren, invitt.

Her gjelder det å få til samarbeidet. Om Nord stoler på makkeren sin og fortsetter i kløver hver gang Nord kommer inn, vil Nord-Syd få minst fem stikk i motspill, og dermed forhindre Øst fra å vinne ni stikk. Om Nord i stedet spiller på egne farger, spar eller hjerter, vil spillefører greie målet sitt.

Oppgaver – B. Invittutspill.

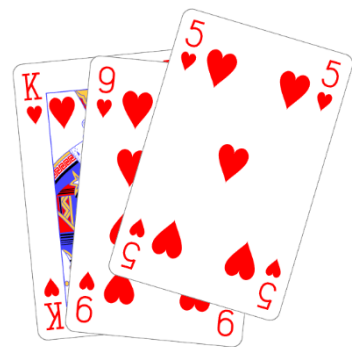
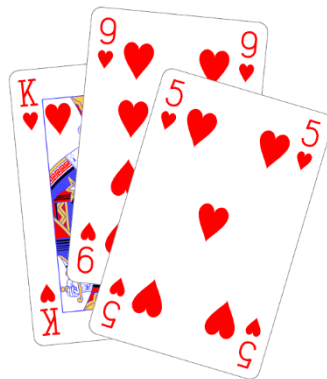
1. Hvilket kort vil du spille ut for å sende riktig signal til makker?



- a. b. c. d.

2. Hva er et invittutspill? Beskriv med ord.

3. Makker spiller ut ♥2. Blindemann to små hjerter, og legger ♥3. Hvilket kort er lurest for deg å legge? Sett ring rundt riktig svar.

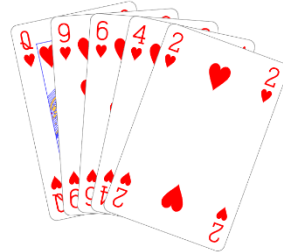


4. Hvorfor valgte du kortet du gjorde i oppgave 3?

5. Hva betyr «å godspille»?

Oppgaver – B. Invittutspill.

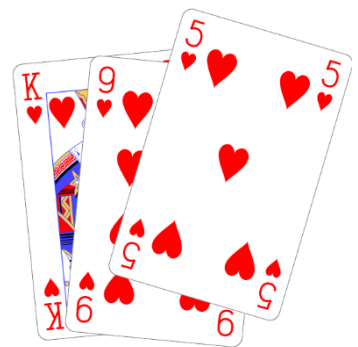
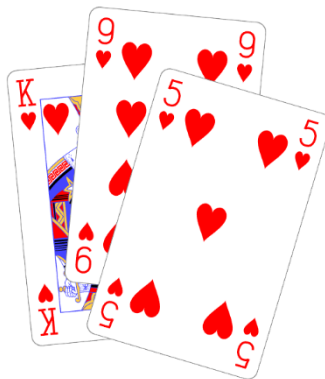
1. Hvilket kort vil du spille ut for å sende riktig signal til makker?



- a. b. c. d.

2. Hva er et invittutspill? Beskriv med ord.

3. Makker spiller ut ♥2. Blindemann to små hjerter, og legger ♥3. Hvilket kort er lurest for deg å legge? Sett ring rundt riktig svar.

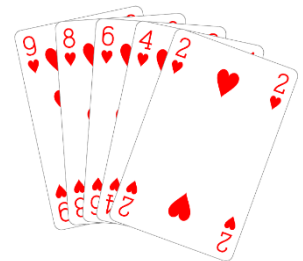
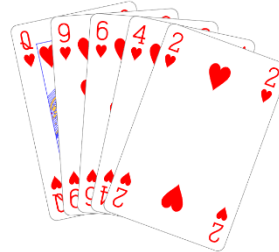


4. Hvorfor valgte du kortet du gjorde i oppgave 3?

5. Hva betyr «å godspille»?

Oppgaver – B. Invittutspill.

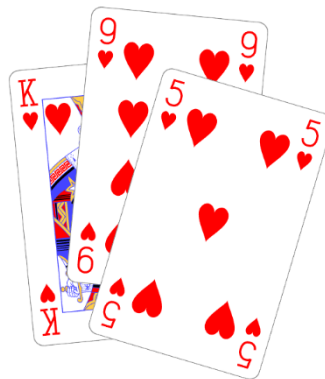
1. Hvilket kort vil du spille ut for å sende riktig signal til makker?



- a. b. c. d.

2. Hva er et invittutspill? Beskriv med ord.

3. Makker spiller ut ♥2. Blindemann to små hjerter, og legger ♥3. Hvilket kort er lurest for deg å legge? Sett ring rundt riktig svar.

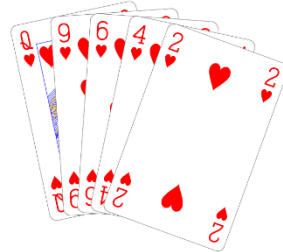


4. Hvorfor valgte du kortet du gjorde i oppgave 3?

5. Hva betyr «å godspille»?

Oppgaver – B. Invittutspill.

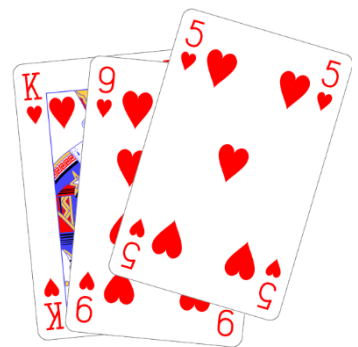
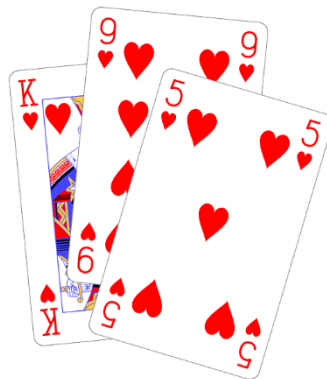
1. Hvilket kort vil du spille ut for å sende riktig signal til makker?



- a. b. c. d.

2. Hva er et invittutspill? Beskriv med ord.

3. Makker spiller ut ♥2. Blindemann to små hjerter, og legger ♥3. Hvilket kort er lurest for deg å legge? Sett ring rundt riktig svar.

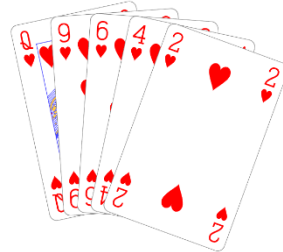


4. Hvorfor valgte du kortet du gjorde i oppgave 3?

5. Hva betyr «å godspille»?

Oppgaver – B. Invittutspill.

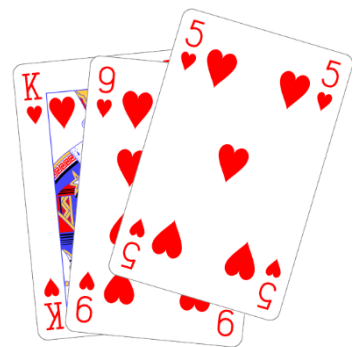
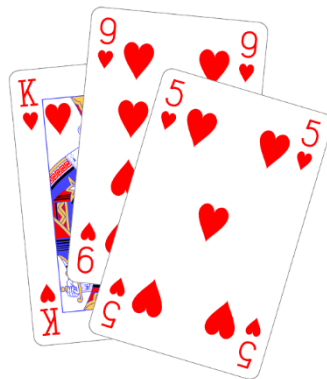
1. Hvilket kort vil du spille ut for å sende riktig signal til makker?



- a. b. c. d.

2. Hva er et invittutspill? Beskriv med ord.

3. Makker spiller ut ♥2. Blindemann to små hjerter, og legger ♥3. Hvilket kort er lurest for deg å legge? Sett ring rundt riktig svar.



4. Hvorfor valgte du kortet du gjorde i oppgave 3?

5. Hva betyr «å godspille»?

Leksjon 9: Kontrakt

Generelt

I dag skal vi gå fra den forenklete formen av trappa, til å bruke en avansert variant som inneholder trekk.

Vær oppmerksom på at det kan være en vanskelig overgang, der barna må avlære å tenke stikk når de melder, og gå over til å tenke kontrakt.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Til nå har vi spilt med forenklete regler for meldinger. Nå skal vi nærme oss ordentlige meldinger, og tar i bruk meldeboksen (vis!). Forhåpentligvis syns de dette virker spennende!
3. **Repetere begrep:** Sekvens. Toppen av sekvens. Invitt fra honnør. Styrkekast?
4. Dagens tema: **Meldeboksen, kontrakt.** [Videolenke](#) (2:40 min).
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** For å gå fra stikk til trekk: Pluss på 6. Vis mange eksempler på kontrakter: Grip i meldeboksen og hold opp, f. eks. 1 hjerter: Hvor mange stikk, og hva er trumf? 3 ruter? 7NT etc. Ta mange nok eksempler til at de aller fleste har fått det under huden.
6. Dele inn i 4'er bord. Bruk 10 minutter og la alle på bordet få øve på å gripe i meldeboksen (f. eks. alle tar opp 2 spar), legge den riktig på bordet, og legge den tilbake i meldeboksen igjen. «Tørrtren» på flere kontrakter inntil de mestrer teknikken. La dem se på baksiden av 2NT og 3NT hvor mange poeng de får. De kan også lure på de sorte og røde tallene (poengene for vunnet kontrakt utenfor sonen og i sonen).
7. NB! Vi skal fremdeles annonsere honnørpoeng høyt og bruke trappa til å bestemme kontrakten. Husk å legge riktig trapp (den avanserte) på bordet.
8. **Spill** kapittel 9: La dem skrive [kontrakt](#) og resultat på tavla.
9. **Pass på:** Fokuser på at det er gøy å bruke meldeboksen. Vær forberedt på at noen kan protestere og ha lyst til å gå tilbake til gamle melderegler. Ha en plan for hvordan håndtere det.
10. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): Oppgaveark om kontrakt.
11. **Avslutning:** [Kahoot!](#)
12. God avrunding.

Dagens tips til assistenter:

Bruk god tid på å øve inn gripeteknikk i meldeboksen, og god tid på å la alle skjønne hvordan de finner scoren for vunnet kontrakt. Ikke grip for dem, la dem gripe selv, og vis heller med en egen meldeboks hvordan det skal gjøres.

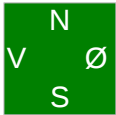
Avslutning

Sørg for en god avrunding. La dem låne en meldeboks med seg hjem?

1 A1083 Q876 J10 742 94 J10932 A95 Q85  KQJ6 54 K73 AK109 752 AK Q8642 J63	2 AQ103 J1087 K832 9 J5 54 Q754 QJ1052  8764 96 A1096 A86 K92 AKQ32 J K743	3 10932 KQ2 QJ743 8 AKJ75 86 102 AKQ10  Q6 J1053 A95 9765 84 A974 K86 J432
4 K753 AKJ62 K7 A10 AJ106 Q754 1053 98  842 98 64 KQJ543 Q9 103 AQJ982 762	5 AQ87 9 KQ1052 K83 KJ 8752 J76 AQ76  109642 Q106 98 J109 53 AKJ43 A43 542	6 10984 Q2 10875 1062 A7 K843 AKJ QJ53  J632 AJ75 Q6 AK4 KQ5 1096 9432 987
7 652 J1097 Q962 J4 J983 K862 104 863  Q107 A3 A853 KQ92 AK4 Q54 KJ7 A1075	8 10 J107643 54 J1043 AQJ42 85 KJ8 762  753 KQ2 93 AKQ98 K986 A9 AQ10762 5	9 A876 10962 10 J932 KQ AQ75 K962 K54  2 43 AQJ754 AQ108 J109543 KJ8 83 76
10 5 Q73 J654 KQ543 KJ96 96 AK83 A62  1087432 4 72 J1098 AQ AKJ10852 Q109 7	11 AKJ9 AK105 1063 A8 Q10432 Q92 QJ4 J3  76 J876 2 K109754 85 43 AK9875 Q62	12 97 854 J1086 AK96 AQJ42 AKJ62 4 42  1053 97 KQ532 QJ7 K86 Q103 A97 10853

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

$\begin{array}{l} {}^a 9\ 4 \\ \textcircled{C} J\ 10\ 9\ 3\ 2 \\ \cdots A\ 9\ 5 \\ \S Q\ 8\ 5 \end{array}$	$\begin{array}{l} {}^a A\ 10\ 8\ 3 \\ \textcircled{C} Q\ 8\ 7\ 6 \\ \cdots J\ 10 \\ \S 7\ 4\ 2 \end{array}$		$\begin{array}{l} {}^a K\ Q\ J\ 6 \\ \textcircled{C} 5\ 4 \\ \cdots K\ 7\ 3 \\ \S A\ K\ 10\ 9 \end{array}$
$\begin{array}{l} {}^a 7\ 5\ 2 \\ \textcircled{C} A\ K \\ \cdots Q\ 8\ 6\ 4\ 2 \\ \S J\ 6\ 3 \end{array}$			
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
6	7	16	11

Med 23 honnørpoeng til sammen viser trappa at man skal melde på 2-trinnet. Siden Øst-Vest ikke kan finne en farge med minst 8 kort til sammen er det best å spille grand.

Øst griper i meldeboksen og tar opp 2 NT.

Syd spiller ut ruter 2, invitt. Øst-Vest setter press på spillefører ved å angripe spilleførers svakeste punkt. En effektiv metode for å stoppe et slikt angrep, er å la være og stikke den første runden med ruterspill, i håp om at den av motspillerne som vi må slippe inn seinere i spillet, blir spilt tom for ruter.

Om Øst godspiller sparen sin, blir det minst 8 stikk om man spiller kløveren fra topp og får med seg at kløver knekt faller slik at 10'eren står.

Leksjon 9 - Meldeboksen

Spill 2

Øst giver
N-S i sonen

		^a A Q 10 3	
		© J 10 8 7	
		.. K 8 3 2	
		§ 9	
^a J 5			^a 8 7 6 4
© 5 4			© 9 6
.. Q 7 5 4			.. A 10 9 6
§ Q J 10 5 2			§ A 8 6
		^a K 9 2	
		© A K Q 3 2	
		.. J	
		§ K 7 4 3	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
		8	16
6	10		

Nord-Syd har 26 honnørpoeng til sammen, og skal melde på 3-trinnet Syd blir spillefører.

Syd velger hjerter som trumf. Kontrakten blir 3 ©.

Om Syd teller trumfen riktig ("Jeg har 5+4= 9 trumf tilsammen. Motparten har da 13-9 =4. Når jeg spiller én runde trumf har de 4-2 = 2 trumf igjen) og stopper trumfspillet når motparten er tom for trumf, så får man utnyttet alle trumfene slik at det gjerne blir 11 stikk i kontrakten.

Leksjon 9 - Meldeboksen

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

		^a 10 9 3 2	
		© K Q 2	
		.. Q J 7 4 3	
		§ 8	
^a A K J 7 5			^a Q 6
© 8 6			© J 10 5 3
.. 10 2			.. A 9 5
§ A K Q 10			§ 9 7 6 5
		^a 8 4	
		© A 9 7 4	
		.. K 8 6	
		§ J 4 3 2	
Vest	Nord	Øst	Syd
17	7	8	8

Øst-Vest har 25 honnørpoeng til sammen og skal vinne en kontrakt på 3-trinnet.

Øst-Vest har 8 kløver til sammen, og velger å spille kontrakten 3 §. (Ja, vi vet at 3 NT gir høyere score, men det er først tema i neste leksjon ;-))

Vær nøye med at spillefører teller trumfen riktig før start (Jeg har 4+4=8 trumf, motparten har da 13-8 = 5 trumf.) Når spillefører spiller andre trumfrunde gjelder det å legge merke til at Nord ikke følger farge. Hvor mange trumf har da Syd igjen? Går det an å unngå at Syd får et stikk for § J? Hvordan?

I dette spillet oppstår en situasjon som man kan øve på med pilkortstokken for spilleteknikk: Muligheten til å ta en markert finesse. En markert finesse er en finesse man vet helt sikkert at vil fungere. Her kan spillefører spille seg inn i bordet (via spar dame eller ruter ess), og spille en kløver fra bordet. Syd er fanget. Legger syd et lavt kort, kan spillefører helt sikkert gå ned på 10'eren og vinne stikket.

Leksjon 9 - Meldeboksen

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

		^a K 7 5 3	
		© A K J 6 2	
		.. K 7	
		§ A 10	
^a A J 10 6			^a 8 4 2
© Q 7 5 4			© 9 8
.. 10 5 3			.. 6 4
§ 9 8			§ K Q J 5 4 3
		^a Q 9	
		© 10 3	
		.. A Q J 9 8 2	
		§ 7 6 2	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
7	18	6	9

Nord-Syd har 27 honnørpoeng til sammen og trappa viser at de skal melde en kontrakt på 4-trinnet.

Nord finner ut at de har 8-korts rutertilpasning. Kontrakten blir 4 .. spilt av Nord. (Ja, vi vet at det ikke gir utgangsbonus. Det er tema for neste leksjon.)

Øst spiller ut § K, toppen av sekvens.

Leksjon 9 - Meldeboksen

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

	^a A Q 8 7		
	© 9		
	•• K Q 10 5 2		
	§ K 8 3		
^a K J		^a 10 9 6 4 2	
© 8 7 5 2		© Q 10 6	
•• J 7 6		•• 9 8	
§ A Q 7 6		§ J 10 9	
	^a 5 3		
	© A K J 4 3		
	•• A 4 3		
	§ 5 4 2		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	1 4	3	1 2
1 1			

Nord-Syd har 26 honnørpoeng til sammen og trappa viser at de skal melde på 3-trinnet.

Nord finner ut at de har 8 kort til sammen i ruter. Kontrakten blir 3 •• spilt av Nord.

Vest spiller ut § J, toppen av sekvens.

Leksjon 9 - Meldeboksen

Spill 6

Øst giver
Ø-V i sonen

		^a 10 9 8 4	
		© Q 2	
		.. 10 8 7 5	
		§ 10 6 2	
^a A 7			^a J 6 3 2
© K 8 4 3			© A J 7 5
.. A K J			.. Q 6
§ Q J 5 3			§ A K 4
		^a K Q 5	
		© 10 9 6	
		.. 9 4 3 2	
		§ 9 8 7	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
		1 5	5
1 8	2		

Øst - Vest har hele 33 honnørpoeng til sammen. Trappa sier at det skal meldes på 6-trinnet.

Øst-Vest finner ut at de har 8 kort til sammen i hjerter, og velger hjerter som trumf. Kontrakten blir 6 © spilt av Vest.

Nord spiller ut ^a 10, toppen av sekvens.

Leksjon 9 - Meldeboksen

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

		^a 6 5 2	
		© J 10 9 7	
		.. Q 9 6 2	
		§ J 4	
^a J 9 8 3			^a Q 10 7
© K 8 6 2			© A 3
.. 10 4			.. A 8 5 3
§ 8 6 3			§ K Q 9 2
		^a A K 4	
		© Q 5 4	
		.. K J 7	
		§ A 10 7 5	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
			1 7
4	4	1 5	

Nord-Syd har marginalt flere honnørpoeng enn Øst-Vest, 21 mot 19. Syd finner ingen trumffarge på minst åtte kort, og velger å spille grand.

Kontrakten blir 1 NT spilt av Øst.

Syd, som har best kort av alle rundt bordet, har et vanskelig utspill. Invitt fra sin lengste farge, § 5, kommer til å funke bra.

Leksjon 9 - Meldeboksen

Spill 8

Vest giver
Ingen i sonen

	^a 10		
	© J 10 7 6 4 3		
	.. 5 4		
	§ J 10 4 3		
^a A Q J 4 2		^a 7 5 3	
© 8 5		© K Q 2	
.. K J 8		.. 9 3	
§ 7 6 2		§ A K Q 9 8	
	^a K 9 8 6		
	© A 9		
	.. A Q 10 7 6 2		
	§ 5		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
1 1	2	1 4	1 3

Øst - Vest har 25 honnørpoeng til sammen og skal melde en kontrakt på 3-trinnet.

Øst - Vest har åtte kort til sammen i både kløver og spar, og Øst velger én av fargene: 3 § eller 3 ^a (til læreren: Merk at vi ikke har lært at majorkontrakt gir høyere poengscore. Det kommer vi så vidt innom i neste leksjon.)

Leksjon 9 - Meldeboksen

Spill 9

Nord giver
Ø-V i sonen

		^a A 8 7 6	
		© 10 9 6 2	
		.. 10	
		§ J 9 3 2	
^a K Q			^a 2
© A Q 7 5			© 4 3
.. K 9 6 2			.. A Q J 7 5 4
§ K 5 4			§ A Q 10 8
		^a J 10 9 5 4 3	
		© K J 8	
		.. 8 3	
		§ 7 6	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	5	13	5
17			

Øst-Vest har 30 honnørpoeng til sammen og skal melde på 5-trinnet.

Siden Øst-Vest har ti-kort rutertilpasning velger de kontrakten 5 .. .

Leksjon 9 - Meldeboksen

Spill 10

Øst giver

Alle i sonen

		^a 5	
		♣ Q 7 3	
		♦ J 6 5 4	
		§ K Q 5 4 3	
^a K J 9 6			^a 10 8 7 4 3 2
♣ 9 6			♣ 4
♦ A K 8 3			♦ 7 2
§ A 6 2			§ J 10 9 8
		^a A Q	
		♣ A K J 10 8 5 2	
		♦ Q 10 9	
		§ 7	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
		1	1 6
1 5	8		

Nord - Syd har 24 honnørpoeng til sammen og skal melde en kontrakt på 2-trinnet.

Syd vil veldig gjerne ha hjerter som trumf. Spør Syd hvor gode kort hen syns hen har? Er hånden bedre eller dårligere enn en hånd med 16 honnørpoeng og like mange kort i hver farge?

Kontrakten blir 2 ♣ av Syd.

Legg merke til at Syd kommer til å vinne flere stikk enn trappa viser. Hvorfor?

Dette er et frampek mot det som kommer i neste leksjon, der man får lov til å melde høyere enn trappa sier.

Leksjon 9 - Meldeboksen

Spill 11

Syd giver
Ingen i sonen

		^a A K J 9	
		© A K 10 5	
		.. 10 6 3	
		§ A 8	
^a Q 10 4 3 2			^a 7 6
© Q 9 2			© J 8 7 6
.. Q J 4			.. 2
§ J 3			§ K 10 9 7 5 4
		^a 8 5	
		© 4 3	
		.. A K 9 8 7 5	
		§ Q 6 2	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
			9
8	19	4	

Nord-Syd har 28 honnørpoeng til sammen og skal melde på 4-trinnet.

Nord-Syd har ni ruter tilsammen.

Kontrakten blir 4 .. spilt av Nord.

Øst velger et invittuspill i enten hjerter eller kløver.

Leksjon 9 - Meldeboksen

Spill 12

Vest giver
N-S i sonen

	^a 9 7		
	© 8 5 4		
	.. J 10 8 6		
	§ A K 9 6		
^a A Q J 4 2		^a 10 5 3	
© A K J 6 2		© 9 7	
.. 4		.. K Q 5 3 2	
§ 4 2		§ Q J 7	
	^a K 8 6		
	© Q 10 3		
	.. A 9 7		
	§ 10 8 5 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
15	8	8	9
2 ^a			

Øst-Vest har 23 honnørpoeng til sammen og trappa viser at de skal melde på 2-trinnet. Vest velger spar som trumf, og kontrakten blir 2^a spilt av Vest.

Leksjon 10: Kontrakt

Generelt

Vi fortsetter med å bruke den avanserte varianten av trappa som inneholder trekk.

Husk fra sist at overgangen fra stikk til kontrakt kan være kinkig, så vær tålmodig med de barna som ikke har fått dette inn under huden ennå.

Leksjon 9 og 10 kan være vanskelig. Bruk gjerne mer enn 2-3 ganger på hver av disse leksjonene. Den siste gangen kan dere stokke og dele tilfeldige spill, og se hvem som får høyest totalsum på de spillene de rekker.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Gåte: «Hva er jeg? Jeg har én inngang og to utganger. Når man går inn den ene inngangen og ut de to utgangene da er man først inne i meg. Hva er jeg? Svar: En bukse.» Det vi skal lære om i dag er noe som heter «utgang». Hva syns dere om å bruke meldeboksen sist?
3. **Repetere begrep:** For å gå fra stikk til trekk: Pluss på 6. Vis flere eksempler på kontrakter, og hør om de husker: Grip i meldeboksen og hold opp, f. eks. 1 ruter: Hvor mange stikk, og hva er trumf? 3 NT? 6 kløver etc. Hva er en kontrakt? Hvor mange stikk må motparten ta for å beite 6 kløver? Hva betyr det å gå beit?
4. Dagens tema: **Bonusnivå.** [Videolenke](#) (2:59 min).
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** Med hvilke kort kan det lønne seg å være litt mer dristig enn trappa sier? (hint: med få eller mange trumf til sammen?) Begrepet alle skal huske er «utgang». Fokuser på 3NT, 4hj, 4sp.
6. Dele inn i 4'er bord. Sjekk at alle vet hvordan de bruker meldeboksen.
7. NB! Vi skal fremdeles annonsere honnørpoeng høyt og bruke trappa til å bestemme kontrakten. Husk å legge riktig trapp (den avanserte) på bordet.
8. **Spill** kapittel 10: La dem skrive kontrakt og resultat på tavla. NB! Hvor finner man scoren om kontrakten går beit? Se på pass-lappen.
9. **Pass på:** Fokuser på at det er gøy å bruke meldeboksen.
10. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): Oppgaveark om kontrakt.
11. **Avslutning:** [Kahoot!](#)
12. God avrunding.

Dagens tips til assistenter:

Gi god tid til å finne scoren for kontrakten, og la alle få se.

Avslutning

Sørg for en god avrunding.

1 K86542 A K1073 94 AQ J7652 5 87652  J1073 K103 QJ6 AQ10	2 Q65 QJ1062 84 832 A74 K95 AQ1032 K5  J832 43 K65 QJ64	3 A94 KJ3 AQ8543 J Q32 A9 J1062 Q976  KJ65 Q10854 9 1042
4 K10754 105 K5 A1086 9 QJ32 A7432 Q52  Q8 864 J1098 KJ74	5 A954 10863 J432 Q 87 AJ7 K6 J96432  KQ102 Q52 Q975 75	6 A83 AQ82 AK4 864 J2 J1053 7632 1052  K97654 964 85 K3
7 Q96 Q1042 AJ53 103 J8742 J97 984 87  AK5 A8 K102 AQJ96	8 873 109862 654 42 AKQJ10 J43 AK QJ8  62 A5 QJ972 K753	9 K9873 J103 A6 AJ4 A105 987 QJ102 1092  62 AK4 K954 Q653
10 Q109 QJ1095 Q2 1086 A86543 K AJ9 A43  K2 A864 875 QJ92	11 Q92 AJ K52 Q9432 J105 854 AQJ3 A65  AK K10 109876 KJ108	12 1083 95 KQ KJ9764 KQ54 KJ1074 A75 3  962 832 J10942 108

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

Leksjon 10

^a K 8 6 5 4 2

© A

.. K 10 7 3

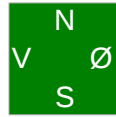
§ 9 4

^a A Q

© J 7 6 5 2

.. 5

§ 8 7 6 5 2



^a 9

© Q 9 8 4

.. A 9 8 4 2

§ K J 3

^a J 10 7 3

© K 10 3

.. Q J 6

§ A Q 10

Vest

Nord

Øst

Syd

1 0

1 0

1 3

7

Syd blir spillefører. Syd vil kanskje helst spille grand. Nord må få fortalt om den lange sparfargen (lang farge = mange kort i sorten).

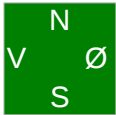
Nord-Syd har hele ti spar til sammen. Trappa sier bare 8 stikk. Kan det være mulig å vinne utgang siden Nord-Syd har mange trumf?

Det finnes ingen klar fasit, og uansett hva de velger, er det greit.

Spill 2

Øst giver
N-S i sonen

Leksjon 10

a Q 6 5				
© Q J 10 6 2				
.. 8 4				
§ 8 3 2				
a A 7 4		a K 10 9		
© K 9 5		© A 8 7		
.. A Q 10 3 2		.. J 9 7		
§ K 5		§ A 10 9 7		
a J 8 3 2				
© 4 3				
.. K 6 5				
§ Q J 6 4				
Vest	Nord	Øst	Syd	
16	5	12	7	

Vest blir spillefører. Paret har gode nok kort/nok honnørpoeng til å melde utgang. Spørsmålet er hvilken?

Paret har åtte ruter til sammen. I 3 NT trenger man bare ni stikk. I 5 riter trenger man 11. Det beste valget er gjerne 3 NT.

Hvis kontrakten er 3 NT kan spillefører telle 2+2+1+2 sikre stikk. De stikkene man mangler kan godspilles i ruter.

Hvis kontrakten er 5 ruter, trengs det fem stikk i ruterfargen for å vinne kontrakten Er det mulig? Hvordan?

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

Leksjon 10

^a A 9 4

© K J 3

.. A Q 8 5 4 3

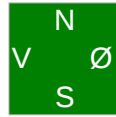
§ J

^a Q 3 2

© A 9

.. J 10 6 2

§ Q 9 7 6



^a 10 8 7

© 7 6 2

.. K 7

§ A K 8 5 3

^a K J 6 5

© Q 10 8 5 4

.. 9

§ 10 4 2

Vest

Nord

Øst

Syd

9

15

10

6

Nord blir spillefører. Nord kan ha lyst til å insistere på ruter som trumf, men Syd har fem hjerter, og Nord-Syd har flere kort til sammen i hjerterfargen.

Nord-Syd har 21 hp tilsammen, og har funnet trumffarge. Har man gode nok kort til å ta sjansen på å melde opp til utgang?

Det virker dristig å melde hele tre stikk mer enn trappa sier, og da er det best å stoppe så lavt som man har lov til, 1 ©.

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

Leksjon 10

^a K 10 7 5 4

© 10 5

.. K 5

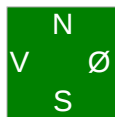
§ A 10 8 6

^a 9

© Q J 3 2

.. A 7 4 3 2

§ Q 5 2



^a A J 6 3 2

© A K 9 7

.. Q 6

§ 9 3

^a Q 8

© 8 6 4

.. J 10 9 8

§ K J 7 4

Vest

9

Nord

10

Øst

14

Syd

7

Øst blir spillefører, og finner ut at makkerparet har åtte hjerter til sammen. Med 23 honnørpoeng, skal vi prøve noe mer, eller holde oss til 2 © som trappa sier?

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

Leksjon 10

	^a A 9 5 4		
	© 10 8 6 3		
	.. J 4 3 2		
	§ Q		
^a 8 7			^a J 6 3
© A J 7			© K 9 4
.. K 6			.. A 10 8
§ J 9 6 4 3 2			§ A K 10 8
	^a K Q 10 2		
	© Q 5 2		
	.. Q 9 7 5		
	§ 7 5		
Vest	Nord	Øst	Syd
	7	15	9
9			

Øst blir spillefører. Øst-Vest har 24 honnørpoeng til sammen. Litt for lite til å melde utgang, i følge trappa. Skal de likevel ta sjansen?

Øst-Vest kommer fram til at de har ti kløver til sammen. Utgang i kløver er helt på 5-trinnet. Det kan være en mulighet å spille 3 NT? Eller skal man ta sjansen på 5 kløver? Det tryggeste for å få score inn er uansett å spille 2 § som trappa sier.

Denne gangen er sitsen (sitsen = fordelingene hos motparten) slik at det er mulig å vinne både 3 NT (fordi ingen av motparten har 5-kort spar) og 5 § (om man gjetter rett i hjerterfargen), så den dristige kan vinne stort.

Spill 6

Øst giver
Ø-V i sonen

Leksjon 10

		^a A 8 3		
		© A Q 8 2		
		.. A K 4		
		§ 8 6 4		
^a J 2				^a Q 10
© J 10 5 3				© K 7
.. 7 6 3 2				.. Q J 10 9
§ 10 5 2				§ A Q J 9 7
		^a K 9 7 6 5 4		
		© 9 6 4		
		.. 8 5		
		§ K 3		
Vest	Nord	Øst	Syd	
		1 5	6	
2	1 7			

Nord blir spillefører. Nord har en balansert hånd og vil kanskje spille NT. Sparkontrakt er likevel det tryggeste, siden man har ni spar sammen.

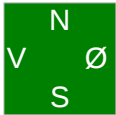
Trappa sier 2^a. Utgang i spar er helt på 4-trinnet? Skal man ta sjansen?

Sjansene for at 4^a skal gå hjem er ikke så store (ca. 40 % vannersjanse). Men denne gangen er kortgutene snille med den dristige, og 4^a vinner om man spiller liten kløver opp mot bordets konge, og dermed tvinger øst til å velge: Legger Øst lavt, kan man vinne stikket med kongen. Legger Øst esset, legger man lav kløver hos blindemann, og vinner seinere med kongen.

Det er god teknikk å spille fra hånden med de lave kortene "opp mot" de høye.

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

Leksjon 10					
a Q 9 6					
© Q 10 4 2					
.. A J 5 3					
§ 10 3					
a J 8 7 4 2			a 10 3		
© J 9 7			© K 6 5 3		
.. 9 8 4			.. Q 7 6		
§ 8 7			§ K 5 4 2		
a A K 5					
© A 8					
.. K 10 2					
§ A Q J 9 6					
Vest	Nord	Øst	Syd		
2	9	8	2 1		

Syd blir spillefører. Paret har ingen farge med minst 8 kort til sammen, og velger å spille grand.

Her kommer et unntak fra meldereglene med trappa: Når man har meldt opp til utgang, må man ikke melde høyere selv om trappa sier det. Når man melder utgang er man i mål. I dette tilfellet holder det å melde 3 NT. Det har ingen hensikt å melde 5 NT (som trappa egentlig sier), det vil bare være økt risiko, og ingen ekstra gevinst.

Kan vi prøve oss på neste bonusnivå, 6 NT? 30 honnørpoeng til sammen er mye, men å melde slem vil være for dristig når motparten har 10 honnørpoeng. Husk at de for eksempel kan ha to ess!

Se når spillet er ferdig spilt om det ble overstikk. Dersom det ble overstikk, la alle se bak på meldekortene hvor mange poeng kontrakten gir. Ville det gitt mer poeng å melde høyere?

Spill 8

Vest giver
Ingen i sonen

Leksjon 10

^a 8 7 3			
© 10 9 8 6 2			
.. 6 5 4			
§ 4 2			
^a A K Q J 10			^a 9 5 4
© J 4 3			© K Q 7
.. A K			.. 10 8 3
§ Q J 8			§ A 10 9 6
^a 6 2			
© A 5			
.. Q J 9 7 2			
§ K 7 5 3			
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
2 1	0	9	1 0

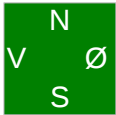
Vest blir spillefører. Makkerparet har åtte spar til sammen og velger spar som trumf.

Når vi har nådd bonusnivået, er det ikke nødvendig å melde høyere, så 4^a blir kontrakten. Hvis vi ikke skal ta sjansen på å melde slem? Når vi mangler 10 honnørpoeng kan vi mangle ess og konge i samme farge, eller to ess, så det er klokest å la være.

Spill 9

Nord giver
Ø-V i sonen

Leksjon 10

	^a K 9 8 7 3		
	© J 10 3		
	.. A 6		
	§ A J 4		
^a A 10 5		^a Q J 4	
© 9 8 7		© Q 6 5 2	
.. Q J 10 2		.. 8 7 3	
§ 10 9 2		§ K 8 7	
	^a 6 2		
	© A K 4		
	.. K 9 5 4		
	§ Q 6 5 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	13	8	12
7			

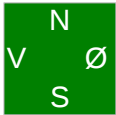
Nord blir spillefører. Makkerparet har ingen trumffarge på minst åtte kort, og velger å spille grand.

Med 25 honnørpoeng til sammen, skal vi ta sjansen på 3 NT? Eller stoppe i 2 NT?

Det tryggeste for å få score inn er å stoppe i 2 NT. Om man vinner 3 NT eller ei kommer veldig an på motspill og spilleførers spilleplan, så det kan slå begge veier.

Spill 10

Øst giver
Alle i sonen

Leksjon 10					
a Q 10 9					
© Q J 10 9 5					
.. Q 2					
§ 10 8 6					
a A 8 6 5 4 3			a J 7		
© K			© 7 3 2		
.. A J 9			.. K 10 6 4 3		
§ A 4 3			§ K 7 5		
a K 2					
© A 8 6 4					
.. 8 7 5					
§ Q J 9 2					
Vest	Nord	Øst	Syd		
		7	10		
16	7				

Vest blir spillefører. Makkerparet har åtte kort i både spar og ruter. Hvilken skal de velge?

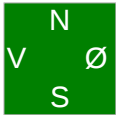
Fordelen med å spille ruterkontrakt, er at man kan få "trumfet på den korte hånda", det vil si at man får utnyttet trumfen på den hånda med færrest trumf til å trumfe tapere (tapere = kort man ikke kan vinne stikk for, i dette tilfellet Østs hjertere). Om paret velger ruter som trumf, er det mulig å trumfe Østs hjertertapere med blindemanns trumf.

Et argument for å velge spar som trumf, er at det er mer poeng å hente i majorfargene. Om man vurderer utgang, er også utgangsnivået ett trinn lavere, 4 ^a mot 5 ••.

Skal vi ta sjansen på utgang? Med fint spill og gode gjett er det mulig å vinne begge utgangene, men man lever farlig om man velger å melde så hardt.

Spill 11

Syd giver
Ingen i sonen

Leksjon 10				
a Q 9 2				
© A J				
.. K 5 2				
§ Q 9 4 3 2				
a J 10 5		a 8 7 6 4 3		
© 8 5 4		© Q 9 7 6 3 2		
.. A Q J 3		.. 4		
§ A 6 5		§ 7		
a A K				
© K 10				
.. 10 9 8 7 6				
§ K J 10 8				
Vest	Nord	Øst	Syd	
1 2	1 2	2	1 4	

Syd blir spillefører. Makkerparet har nok honnørpoeng til å melde utgang, og har ni kløver til sammen.

Skal vi da spille utgang i kløver? Da må vi helt på 5-trinnet. Kanskje kan det være lettere å vinne 3 NT?

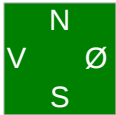
I kontrakten 5 § er det tre tapere, så om man velger det vil det bli seier til motparten.

Kontrakten 3 NT kan vinnes, men man må spille pent. Kløverfargen kan godspilles. Men legg merke til at Syd (hånden med færrest kløver) har veldig høye kort sammenlignet med blindemann, som har mange, men lave kløver. Det gjelder å spille kløverfargen på en slik måte at den ikke blir *blokkert* (blokkert = spilt på en slik måte at man ikke har innkomst hos blindemann til å ta for den siste, godspilte kløveren).

Trikset for å unngå blokkering, er å spille de høye kortene fra hånda med færrest kort i fargen først. Om man får ekstra tid kan man bruke pilkortstokken for spilleteknikk til å trene mer på dette.

Spill 12

Vest giver
N-S i sonen

Leksjon 10				
a 10 8 3				
© 9 5				
.. K Q				
§ K J 9 7 6 4				
a K Q 5 4		a A J 7		
© K J 10 7 4		© A Q 6		
.. A 7 5		.. 8 6 3		
§ 3		§ A Q 5 2		
a 9 6 2				
© 8 3 2				
.. J 10 9 4 2				
§ 10 8				
Vest	Nord	Øst	Syd	
13	9	17	1	

Øst blir spillefører. Makkerparet har åtte hjerter til sammen, en fin farge å velge som trumf.

Med 30 honnørpoeng til sammen har man rikelig til utgang i hjerter, 4 ©. Husk at man ikke må melde høyere enn utgang selv om trappa sier at man kan greie en kontrakt på 5-trinnet. Det vil bare være økt risiko for å gå beit.

Skal vi prøve oss på neste bonusnivå, slem? Det vil være i dristigste laget: man kan jo mangle to ess? Om man likevel prøver seg på slem, er det mulig for en ekspert å vinne kontrakten, men det er langt utenfor pensum i skolebridge.

Meldeboksen

For å løse oppgavene må du bruke meldeboksen og studere scorene på baksiden av meldekortene.
Lykke til!

Oppgave 1

Hva er scoren for 3 ♥ i sonen med 9 stikk?

Oppgave 2

- a) Hva er scoren for 4 ♠ utenfor sonen med 11 stikk?
- b) Hva er scoren for 4 ♠ i sonen med 11 stikk?

Oppgave 3

Hva er laveste mulige score for vunnet kontrakt?

Oppgave 4

Hvis man spiller hjerterkontrakt med 11 stikk, hvor høyt må man minst melde for å få maksimalt med poeng?

Oppgave 5

Hva er scoren for 6NT utenfor sonen med 10 stikk?

Oppgave 6

- a) Hvilken (udoblet) kontrakt gir høyest score hvis man greier den?
- b) Hvor mye er differansen til kontraktene med nest høyeste score? Og hvilke kontrakter er det?

Meldeboksen

For å løse oppgavene må du bruke meldeboksen og studere scorene på baksiden av meldekortene.
Lykke til!

Oppgave 1

Hva er scoren for 3 ♥ i sonen med 9 stikk?

Oppgave 2

- a) Hva er scoren for 4 ♠ utenfor sonen med 11 stikk?
- b) Hva er scoren for 4 ♠ i sonen med 11 stikk?

Oppgave 3

Hva er laveste mulige score for vunnet kontrakt?

Oppgave 4

Hvis man spiller hjerterkontrakt med 11 stikk, hvor høyt må man minst melde for å få maksimalt med poeng?

Oppgave 5

Hva er scoren for 6NT utenfor sonen med 10 stikk?

Oppgave 6

- a) Hvilken (udoblet) kontrakt gir høyest score hvis man greier den?
- b) Hvor mye er differansen til kontraktene med nest høyeste score? Og hvilke kontrakter er det?

Meldeboksen

For å løse oppgavene må du bruke meldeboksen og studere scorene på baksiden av meldekortene.
Lykke til!

Oppgave 1

Hva er scoren for 3 ♥ i sonen med 9 stikk?

Oppgave 2

- a) Hva er scoren for 4 ♠ utenfor sonen med 11 stikk?
- b) Hva er scoren for 4 ♠ i sonen med 11 stikk?

Oppgave 3

Hva er laveste mulige score for vunnet kontrakt?

Oppgave 4

Hvis man spiller hjerterkontrakt med 11 stikk, hvor høyt må man minst melde for å få maksimalt med poeng?

Oppgave 5

Hva er scoren for 6NT utenfor sonen med 10 stikk?

Oppgave 6

- a) Hvilken (udoblet) kontrakt gir høyest score hvis man greier den?
- b) Hvor mye er differansen til kontraktene med nest høyeste score? Og hvilke kontrakter er det?

Meldeboksen

For å løse oppgavene må du bruke meldeboksen og studere scorene på baksiden av meldekortene.
Lykke til!

Oppgave 1

Hva er scoren for 3 ♥ i sonen med 9 stikk?

Oppgave 2

- a) Hva er scoren for 4 ♠ utenfor sonen med 11 stikk?
- b) Hva er scoren for 4 ♠ i sonen med 11 stikk?

Oppgave 3

Hva er laveste mulige score for vunnet kontrakt?

Oppgave 4

Hvis man spiller hjerterkontrakt med 11 stikk, hvor høyt må man minst melde for å få maksimalt med poeng?

Oppgave 5

Hva er scoren for 6NT utenfor sonen med 10 stikk?

Oppgave 6

- a) Hvilken (udoblet) kontrakt gir høyest score hvis man greier den?
- b) Hvor mye er differansen til kontraktene med nest høyeste score? Og hvilke kontrakter er det?

Meldeboksen

For å løse oppgavene må du bruke meldeboksen og studere scorene på baksiden av meldekortene.
Lykke til!

Oppgave 1

Hva er scoren for 3 ♥ i sonen med 9 stikk?

Oppgave 2

- a) Hva er scoren for 4 ♠ utenfor sonen med 11 stikk?
- b) Hva er scoren for 4 ♠ i sonen med 11 stikk?

Oppgave 3

Hva er laveste mulige score for vunnet kontrakt?

Oppgave 4

Hvis man spiller hjerterkontrakt med 11 stikk, hvor høyt må man minst melde for å få maksimalt med poeng?

Oppgave 5

Hva er scoren for 6NT utenfor sonen med 10 stikk?

Oppgave 6

- a) Hvilken (udoblet) kontrakt gir høyest score hvis man greier den?
- b) Hvor mye er differansen til kontraktene med nest høyeste score? Og hvilke kontrakter er det?



DIPLOM

Tildeles

for

Norsk Skolebridge, trinn 1, våren 2024



Sted - Dato

Underskrift



Lærerveiledning «Modul II: Meldingene»

Generelt:

Å bygge opp og forstå et helt meldesystem tar lang tid. Kanskje år. Men man kan fint spille bridge uten å kunne alle detaljene i et fullstendig meldesystem.

I skolebridgen har vi liten tid til rådighet. Det kan være de vil ønske å spille en turnering eller spille hjemme før de er utlærte. Derfor vil vi fokusere på grunnregler for meldinger, samt at man av og til bare må «Ta en sjans». Det er ikke alle hender de har forutsetning for å melde presist, og vi må trene på å bruke sunn fornuft og bruke den informasjonen vi har til rådighet.

Bridgelæreren og assistentene må derfor være bevisste forskjellen på «lov å melde» og «vil ikke anbefale å melde» eller «forteller makker noe annet enn det vi har avtalt». Pass er for eksempel alltid en lovlig melding i bridge. Men ikke å anbefale om man selv har 20 honnørpoeng og makker har åpnet. Det er lov å åpne meldingene med 9 honnørpoeng, men det vil lure både makker og motstandere. Om makker åpner meldingene, anbefaler vi å svare om man har 6 honnørpoeng eller mer (hvorfor? ellers kan man potensielt gå glipp av en utgangsbonus), men det er lurt å svare, fordi man kan finne en bedre kontrakt (eller til og med en utgang).

Informasjonen i videoene kommer ganske fort. Trykk gjerne på pause et par ganger underveis i videoen og snakk om informasjonen som har kommet.

I Norsk Skolebridge har vi valgt å bygge opp et meldesystem som er mest mulig intuitivt. Noe vil avvike fra det du spiller i klubben. Vi ber dere likevel om å holde dere lojal til opplegget for å unngå forvirring. Når de er ferdige med skolebridgen vil de oppdage at det finnes mange forskjellige meldesystem og kan med letthet lære seg det som er mest vanlig i lokal klubb.

Leksjon 11

Læringsmål:

- Kjenne reglene for et meldingsforløp: Melde høyere eller si pass
- Bruke meldeboksen til å finne ut hva som er en høyere melding
- Vite når et meldingsforløp er avsluttet: Pass rundt, eller tre pass på rad
- Kjenne begrepene «kontrakten står» og «kontrakten er beit»
- Bridgeetikk: Vite at vi ikke har lov til å snakke i kortene, verken med ord eller kroppsspråk

Begrep:

- Åpningsmelding
- Kontrakt
- Pass rundt

I denne leksjonen innfører vi meldeboksen som eneste kommunikasjonsredskap for å fastsette kontrakten.

Viktige grunnregler

Grunnreglene for meldinger (1) Enten melde pass, eller høyere 2) Meldingsforløpet avsluttes med 3 ganger pass (eller fire passer, dersom ingen åpner meldingene) kan repeteres i hver leksjon framover.

Bare det å ta meldekortene ut av boksen og plassere meldekortene på bordet er en operasjon som må læres. Det kan vi gjerne tørrtrene på – best uten kort! Når er meldingsforløpet avsluttet? Hva er en høyere (og dermed lovlig) melding?

Til undring: Hvorfor tror dere det går an å melde 1 spar over 1 hjerter? Hjerter og spar kalles majorfarger, og kløver og ruter kalles minorfarger. Se på poengskåren for vunnet kontrakt. Hva betyr major/minor, tror dere?

Bridge-etikk

Samtidig er vi så vidt innom bridgeetikk, hva som er lovlig og ulovlig kommunikasjon i bridge. Det er ikke uvanlig at kreative elever allerede fra skolebesøket prøver å utvikle et hemmelig språk med makker for å kommunisere hvilken farge som skal spilles/hvor høyt man skal melde.

Egentlig er dette helt i bridgens natur – at man skal finne systemer for å kommunisere med makker. Men nå er tiden moden for å skille nøye mellom hva som er lovlig og ulovlig kommunikasjon.

Til undring: Hvorfor er det ikke lov til å fortelle makker noe om kortene sine ved bruk av kroppsspråk?

Introdusere begrepet «Kontrakten står».

Leksjon 12

Læringsmål:

- Lære åpningsmeldingen 1NT
- Kjenne begrepet «balansert» og kunne gjenkjenne balanserte hender
- Vite at svarhånda skal melde utgang med 11-16 honnørpoeng

Begrep:

- Balansert
- Svarhånd
- Utgang

Denne leksjonen gaper over mye. Vi lærer vår første «kode», 1NT. I tillegg skal vi trekke både positive og negative slutninger som makker.

Eksempel på positive slutninger: Makker har 15, 16 eller 17 honnørpoeng. Jeg har 11 honnørpoeng. Det minste vi kan ha til sammen er 26 honnørpoeng. Da har vi, ifølge trappa, gode nok kort til sammen til å melde utgang.

Vi anbefaler å pause videoen ved: xx:xx

Øvingsark: Sett strek mellom begrep og forklaring.

Leksjon 13 Invitt

Læringsmål:

- Lære begrepet invitt: Vi melder halve veien til utgang for å spørre om makker har maksimum eller minimum for meldingen(e) sin(e).
- Vite at vi inviterer til utgang etter makkers 1NT åpning med 9-10 honnørpoeng

- Kunne vurdere om NT-åpningen er i øvre eller nedre sjikt av det man har lovet

Begrep

- Invitt
- Ta imot invitten
- Maksimum/minimum

I denne leksjonen introduserer vi invittmeldinger. Dette danner basisen for andre invittmeldinger som vi skal lære seinere. Vi lærer først om invittmeldinger etter åpning 1NT fordi denne åpningsmeldingen er så definert.

Vi kommer tilbake til andre invittmeldinger i leksjon 14, 15 og 16. Det viktigste er at de skjønner begrepet: En invittmelding ber/inviterer makker om å vurdere styrken på sine kort.

Dernest er det viktig at de kan respondere på makkers invittmelding. Ut fra det jeg har fortalt til nå, har jeg de beste kortene jeg kan ha, eller de dårligste kortene jeg kan ha? Hvordan aksjonerer jeg med maksimum/minimum?

For de som trenger en utfordring:

Til undring: Hva gjør man med 16 honnørpoeng? Diskuter med elevene dersom noen stiller spørsmålet. Om ingen stiller spørsmålet kan vi vente til problemstillingen byr seg og noen lur.

Unngå å snakke om «gode og dårlige poeng». Det er ikke viktig om de vet hva man skal gjøre med en 16-poenger. Dette er en mulighet for de elevene som er klare for det, til å ta første steg til å begynne å tenke bridge: Hvordan kan kortene jeg har på hånda omsettes til stikk?

Argumentasjonen de fører er viktigere enn selve konklusjonen.

Se ekstraoppgave om 16-poengere - kortvurdering.

Leksjon 14 Åpning 1 i farge

Læringsmål:

- Vite at vi åpner meldingene med 12+ honnørpoeng
- Kjenne begrepet «lengste farge» og vite at vi åpner i lengste farge
- Kjenne til at åpningsmeldingen 1NT har prioritet dersom kortene passer.

Begrep:

- Støtte
- Trumftilpass
- Åpningshånd

Repetere:

- Svarhånd

Videoen går litt raskt frem, og elevene kan trenge mer tid til å tenke seg om enn videoen gir. Trykk gjerne på pause i videoen og la elevene tenke seg om og velge sitt eget svar på spørsmålene figurene får.

Se ekstraoppgave om åpningsmeldinger: Hva melder du? Sett strek mellom kort og riktig åpningsmelding.

I hele kortstokken er det 40 honnørpoeng. Hvis de deles likt ut til alle, blir det 10 på hver. Hvis du har 12 honnørpoeng, har du altså litt bedre kort enn gjennomsnittet.

Balansert er et av begrepene som brukes i denne leksjonen. Det er et vanskelig begrep. Ha en grundigere gjennomgang til elevene som er klare for det.

Leksjon 15

I denne leksjonen skal de lære å åpne i 1 i farge. Vi åpner i lengste farge. I kortene til denne leksjonen vil én farge være lengre enn de andre, og vi møter ikke situasjoner der man har to like lange farger.

Om systemet i Norsk Skolebridge:

Viktigheten av å være tro mot det vi lærer

I klubber i Norge i dag spilles det mange forskjellige system. I Norsk Skolebridge har vi ikke valgt noen av dem, og noen av valgene vi har tatt kommer du til å være uenig i. Valgene våre er basert på lang erfaring med opplæring av barn, og lang erfaring med hvorfor eksisterende meldesystem *ikke* er intuitive for barn. Selv om du er uenig i noe, så kan du stole på at dette vil fungere. Så kan du heller vente til de er ferdige med skolebridgen før du lærer dem ditt favorittsystem. Da vil de være klare for det!

Uansett hvilket system du selv spiller, og uansett hvilket system som er mest vanlig i klubben din, så ber vi deg om å holde deg lojal til det elevene lærer på skolebridgen. Fordi:

Det er mange måter å lære bort bridge, og det er mange måter som vil fungere. Det som ikke fungerer, er å lære én ting, og så i neste setning høre fra bridgelæreren din «at egentlig spiller vi ikke dette, vi vil helst lære dere dette, som er noe annet». Selv om du helt ærlig mener det du sier, så vil det bare skape forvirring og usikkerhet.

En hobby for livet – venner og støtteapparat

Målet vårt er at alle ungene skal bli så glad i bridge at de fortsetter med bridge på egenhånd når vi slipper dem ut av skolebridgen og få en hobby for livet. I skolebridgen skal vi inkludere alle, både de som er teoristerke og gjerne kunne lært et avansert system, og de som er mer praktisk anlagte og kanskje blir mest motivert av maten eller at venninna er med. Målet alle disse gruppene med barn skal skjønne bridgen og ha lyst til å fortsette. Da må vi velge oss et så intuitivt meldesystem som mulig.

Intuitivt meldesystem – for at alle skal bli med lenge nok til å lære bridge

Det som er naturlig, er å melde fargen med flest kort i. Det som er naturlig, er å melde høyt når man har gode kort, og lavt når man har svake kort.

Til dere som tenker «jaja, hører hva du sier, men i klubben hos oss spiller vi 5-kort major og beste minor, så det er best å lære dem det»: Det dere ikke tenker på, men som vi har erfart, er at for barn uten forkunnskap i bridge, er det fryktelig vanskelig å skille mellom når man trenger 5 kort for å melde en farge (i åpningsmeldinger i major), når man trenger 4-kort for å melde en farge (som svarhånd), når man trenger bare 3-kort (åpningsmeldinger i minor), når melding av minor viser 4- eller 5-kort (som svarmelding eller som innmelding). For oss som har spilt en stund er det lett, men å sortere dette i hodet til det sitter vil for de fleste ta hundrevis av spill. Og det har vi ikke i skolebridgen. Vi rekker normalt 3-5 spill hver gang. Det vil ta ungene år å få nok erfaring til å sortere dette i hodet uten ekstraøving. Noen vil få det til, mens andre bare vil føle seg fryktelig

dumme. Og det som skjer om man føler seg dum er at man slutter. Men ungene har tida foran seg, og kommer til å lære seg det dersom vi bevarer interessen.

Lengste farge - alltid

Derfor velger vi å melde «lengste farge». For å holde meldingene intuitive, for å unngå unntak. Når vi melder en farge har vi alltid minst 4-kort. Ingen unntak. Vi ber dere stole på oss i at det er en god og praktisk strategi. Når de har spilt bridge et par år kan de lære seg et hvilket som helst system på kort tid, det er i starten vi har den kritiske fasen for å holde på interessen og finne den riktige progresjonen.

Den andre tingen som er vanskelig uten mye trening, er å samle informasjon og danne seg bilder i lange meldesekvenser. Norsk Skolebridge skal inkludere alle barn. Derfor lager vi et system der man får formidlet hånda si i færrest mulig melderunder. Dette gir en praktisk og intuitiv tilnærming til meldingene som gjør at flere hender kan meldes presist i korte melderunder. Dette avviker fra det vi ser på som «beste» meldesystem, med destruktive sperreåpninger. Vi kommer tilbake til dette i neste modul av meldingene.

På skolebridgen rekker de så få spill at de ikke får oppleve nok situasjoner og unntak. Vi velger derfor å åpne i lengste farge.

Læringsmål:

-

Åpningsmeldingene i denne leksjonen er 1 hjerter og 1 spar. Den som støtter vil alltid ha 4-kort i fargen. Om bridgelærer har sterke meninger om hvilket system de skal spille seinere, vil ikke dette kollidere med dette.

Utgangsinvitt: nytt begrep.

Må man ha høye kort eller mange kort for å støtte?

Det er vanlig at elevene ønsker å ha honnørkort i fargen for å støtte makker. Hvorfor er ikke det viktig?

Verdien av trumfen ligger i at den kan brukes til å trumfe kort fra andre farger. Derfor vil småkort i trumffargen ha (omtrent) like stor verdi som høye kort. En ekstra trumf kan gi like mange ekstra stikk som et ekstra ess.

Ikke nøye hvor høye kort man har i fargen

Leksjon 16 – Foreslå ny trumf

Læringsmål:

Leksjon 17 – støtte makkers forslag

Læringsmål:

- Kunne vite om man har minst 8-korts trumftilpasning
- Vite hvor høyt man støtter når makker svarer en ny farge
- Vite at ny farge fra makker er krav, ubegrenset, og ikke «kan» passes

Begrep:

- Krav
- Hoppe

Repetisjon:

- Utgang

Hvilke meldinger som er krav og hvilke som kan/bør passes er modningsstoff. La gjerne elevene bruke de små laminerte hjelpelappene med honnørpoengintervall som hjelp.

Leksjon 18 – støtte makkers forslag

Læringsmål:

- Kunne vite at man svarer på makkers åpningsmelding med 6+ honnørpoeng
- Vet at åpningshånda ikke skal passe på makkers svarmelding av 1 i farge
- Kunne beskrive åpningshånden nærmere enten ved gjenmelding av egen farge (som viser 6-kortsfarge), eller svar 1 NT
- Avansert: Kunne prioritere mellom to firekortsfarger som svarhånd

Begrep:

- Ny farge, lukket melding

Repetisjon:

- Støtte/tilpass. Kravmelding (åpen melding)

Åpen melding/lukket melding

Hvilken firekortsfarge?

I denne leksjonen møter de på en problemstilling som ikke er diskutert i videoene. Hvilken firekortsfarge skal vi velge når vi har flere?

Det finnes mange måter å forklare dette på, så tenk igjennom hvilken som passer deg og det enkelt barn best. Kan du finne en god sammenligning? Vi skal lære å velge den billigste, den som beskriver våre kort og samtidig gir mest melderom for makker. Det er godt samarbeid.

Denne forklaringen vil også harmonere med at vi seinere vil lære å åpne i den billigste 4-kortsfargen om vi må velge mellom flere. Man kunne tenke seg at det var riktig å forklare at «det er kortere vei til utgang i major, derfor svarer vi 1 spar». Den forklaringen vil fungere i dag, men kommer til å lage problemer for deg i seinere leksjoner når de skal lære å velge den laveste av flere firekortsfarger.

Leksjonsplan 11: Introduksjon til meldingene i bridge

Generelt

Merk at leksjon 9 og 10 i modul I kan være vanskelig. Bruk gjerne 2-3 ganger på hver av disse leksjonene før dere går i gang med leksjonene med meldinger. Den siste gangen kan dere stokke og dele tilfeldige spill, og se hvem som får høyest totalsum på de spillene de rekker.

Fra og med denne leksjonen går vi bort fra å si antall honnørpoeng høyt, til å «melde på ordentlig».

Det er en stor overgang å gå over til å melde «ordentlig». De fleste vil synes det er gøy! Som bridgelærer kan du være bevisst at de nå ikke bare skal lære å melde med meldeboksen, de skal også avlæres noe av det de har lært til nå. Det kan være vel så krevende! Hvorfor får vi ikke si honnørpoengene høyt? Hvorfor må vi ikke lenger melde så høyt som trappa sier? Vær forberedt på disse spørsmålene og finn *ditt* svar.

Det dere som bridgelærere/assistenter kan tenke over på forhånd er: **Hvorfor melder vi?**

I bunn og grunn kan enhver melding bli sluttkontrakten. Hvis vi greier kontrakten, får vår side poeng. Hvis vi ikke greier kontrakten, får motpartens side poeng. Hvor mye poeng vi vinner, kommer an på hva kontrakten er, om vi har meldt opp til et bonusnivå eller ei.

Et spørsmål dere sannsynligvis vil få fra elevene er: Hvorfor fortsetter vi ikke å melde som vi har gjort? Tenk over hva du vil svare på det.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Når får vi poeng i bridge? Er det forskjell på hvor mange poeng vi vinner i ulike kontrakter? Hvilke kontrakter gir flest poeng hvis vunnet?
3. **Repetere begrep:** Kontrakt? For å gå fra stikk til trekk: Pluss på 6. Utgang. Slem.
4. Dagens tema: **Introduksjon til meldinger** [Video](#).
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** Åpningsmelding. Hva er en høyere melding? Bridge-etikk: Hva er lov, og hva er ikke lov å gjøre/si? Hvorfor er ikke hemmelige tegn lov? Presiser at dette er en første introduksjon til reglene for meldingsforløp, og at dere i ukene framover vil lære mer for å melde nøyaktig så høyt som dere kan greie. Men at det alltid vil være lov å ta en sjanse – enten melde pass, eller melde høyere.
6. Dele inn i 4'er bord.
7. Gi alle hver sin meldeboks og la dem sette den opp selv.
8. Øvelse 1: Lag meldingsforløp (se beskrivelse under). Gjenta øvelsen.
9. Husk at meldingsforløpet ikke er over før det har gått tre pass på rad.
10. **Pass på:** Se at de legger meldekortene riktig, dvs. at hver tidligere melding synes.
11. **Spill** leksjon 11: Meld, spill og ha det gøy! Her er det ingen andre regler enn at du må melde høyere eller si pass. Spillene er laget slik at alle har en farge de vil ha lyst til å melde! La dem finne scoren for vunnet kontrakt bak på meldekortene og skrive **kontrakt** og resultat på tavla. NB! Hvor finner man scoren om kontrakten går beitt? Se på pass-lappen.
12. **Avslutning:** [Kahoot!](#)

Øvelse 1: Lag et meldingsforløp

I denne øvelsen bruker vi ikke kort, kun meldebokser og fantasien.

Legg på mapper uten kort i. Nord begynner å melde, og kan velge en hvilken som helst melding (inkludert pass). Neste person må enten melde høyere, eller si pass. Slik fortsetter meldingsforløpet inntil de velger å avslutte det med pass – pass – pass.

Diskuter rundt bordet:

- Hva ble sluttkontrakten?
- Hvem er spillefører?
- Hvor mange honnørpoeng/trumpf tror de makkerparet bør ha til sammen for å greie kontrakten? (bridgelærer har trappa tilgjengelig)
- Hvor mange poeng vil vunnet kontrakt gi?

Gjenta gjerne øvelsen.

Lærer å: Ta tur, hva som er en høyere melding, når meldingsforløpet avsluttes, hvem som blir spillefører.

Om spillene i denne leksjonen: Motivasjon for å lære

Med to timer bridge i uka tar det lang tid før vi greier å bygge opp et meldesystem som hjelper dem å melde alle håndtyper presist. Ungene vil spille bridge NÅ, ikke om et år.

Vi må huske at bridge er et spill og en lek, og at spillet kan løses på mange ulike vis. Den som melder (i våre øyne) «feil», kan ende opp med det beste resultatet på spillet.

I de neste leksjonene skal vi bygge opp et meldesystem steg for steg. Denne leksjonen skal lære ungene at når de seinere står fast og ikke vet hva de skal melde, så kan de faktisk bare ta en sjanse. Målet er at de skal kunne hente fram følelsen av å senke skuldrene og ta en sjans!

Dagens spillfil inneholder bare 4 spill. Når de er spilt, kan dere enten stokke og dele ut selv, eller gå over på leksjon 12.

Dagens tips til assistenter:

Ha en egen meldeboks som du demonstrerer med (hvis du f. eks. skal vise hvordan meldingen legges på bordet på riktig måte) i stedet for å bruke elevene sine. La dem gjøre alt selv, uten fysisk innblanding.

Avslutning

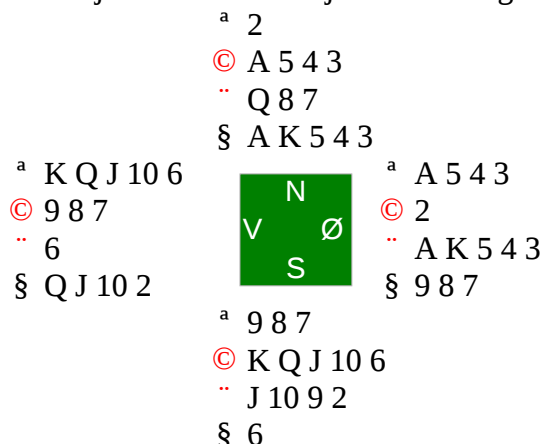
Start gode vaner allerede nå: La elevene legge sammen meldeboksene og be Nord om å legge dem på plass i oppbevaringsboksen.

1 2 A543 Q87 AK543 KQJ106 987 6 QJ102 A543 2 AK543 987 987 KQJ106 J1092 6	2 6 987 KJ102 KQJ106 J1092 KQJ106 6 987 AQ87 A543 AQ543 2 AK543 2 987 A543	3 KQJ106 J1092 6 987 2 AK543 987 A543 987 6 KJ102 KQJ106 A543 Q87 AQ543 2
4 KQJ1065 6 1092 983 2 987 AKJ543 A54 987 K102 6 KQJ1076 A43 AQJ543 Q87 2		

Leksjon 11 - Introduksjon til meldingene

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen



Målet med denne leksjonen er at elevene skal forstå gangen i et meldingsforløp: Hvem som begynner å melde, hvem som skal melde som neste gang, hvilke meldinger som er høyere/lavere meldinger, og når et meldingsforløp er avsluttet.

Vi skal altså ikke fokusere på rangeringen av fargene. Men noen kommer til å oppdage den. Vi skal heller ikke fokusere på strategi for når det er lurt å melde sin egen farge. Men noen kommer til å utvikle sin egen strategi (god eller dårlig).

Alle spillerne har hver sin farge. Giver har laveste farge (kløver), og neste mann har neste farge (ruter) etc.

Her kan alle spillerne få muligheten til å melde fargen sin på 1-trinnet (hvis de vil). Det er også helt i orden å si pass. Det vi øver på, er reglene for et meldingsforløp (ikke hva som er "lurt" å melde).

De kan også velge å melde fargen sin på et høyere trinn, men gjør dem gjerne oppmerksom på muligheten til å melde på samme trinn.

Spillerne får testet personligheten sin: ønsker de å introdusere sin egen farge? Og når makker har foreslått en farge som passer, kommer de til å melde den på et høyere trinn? Hvilket par gir seg til slutt?

La elevene ta selvstendige valg, og hver gang velge mellom:

- 1) melde høyere
- 2) si pass

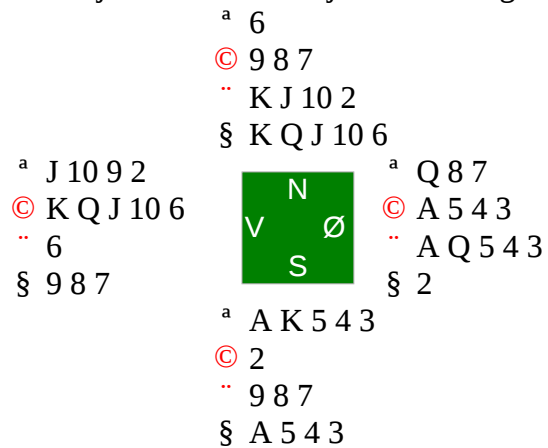
Når meldingsforløpet er over skal spillerne finne ut hvem som ble spillefører (den som foreslo fargen først).

Leksjon 11 - Introduksjon til meldingene

Spill 2

Øst giver

N-S i sonen



I dette spillet endrer dynamikken seg fra forrige spill. Her har Øst en fin ruterfarge. Syds farge er spar, som også kan meldes på 1-trinnet.

Dersom Vest ønsker å melde sin farge, hjerter, må hen melde på 2-trinnet. Og dersom Nord ønsker å melde sin kløverfarge, må Nord enda et trinn høyere.

Igjen: Gi dem to valg, uten begrensninger:

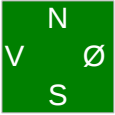
- 1) Meld høyere
- 2) Si pass

I dag øver vi på å gjennomføre lovlige meldingsforløp. Det med regler for når vi kan åpne, melde inn, støtte, og melde på 2- og 3-trinnet kommer i seinere leksjoner.

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

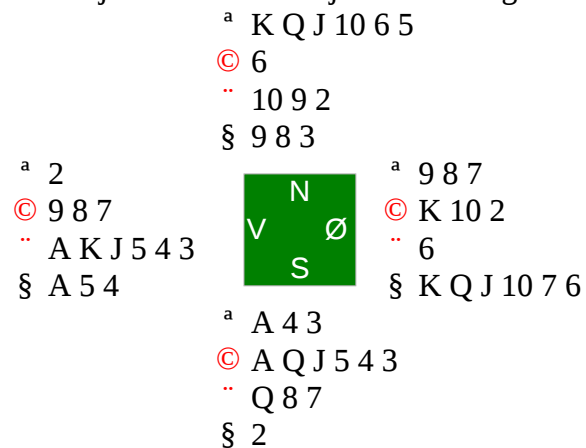
Leksjon 11 - Introduksjon til meldingene

	^a K Q J 10 6	
	© J 10 9 2	
	.. 6	
	§ 9 8 7	
^a 2		^a 9 8 7
© A K 5 4 3		© 6
.. 9 8 7		.. K J 10 2
§ A 5 4 3		§ K Q J 10 6
		
	^a A 5 4 3	
	© Q 8 7	
	.. A Q 5 4 3	
	§ 2	

Leksjon 11 - Introduksjon til meldingene

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen



I dette spillet får de teste strategi med en langfarge: Er de typen som starter lavt og melder høyere, eller åpner de på et høyere trinn?

La dem velge fritt - så lenge det er et høyere bud så er det en lovlig melding.

Her kan de komme til å velge forskjellig strategi. La dem diskutere etter spillet om de fant den beste felles trumffargen?

Leksjon 12: 1NT – den presise meldingen

Generelt

Fra og med forrige leksjon gikk vi bort fra å si antall honnørpoeng høyt, til å «melde på ordentlig».

Til disse leksjonene er det laget animerte videoer som du kan vise på skolen, og gjerne gi i oppgave å se på forhånd slik at stoffet er litt kjent.

Tips: Bruk gjerne pause-knappen aktivt, og vis eksempler på det videoen snakker om. Det er også laget en power point som passer stoffet, dersom du foretrekker det.

Sist leksjon lærte vi reglene for et meldingsforløp. I dag skal vi lære den første hemmelige koden som hjelper oss med å melde presist.

Som vi nevnte i forrige leksjon er det lurt for bridgelærere/assistenter å ha svaret på dette spørsmålet langt fram i panna: **Hvorfor melder vi?**

I bunn og grunn kan enhver melding bli sluttkontrakten. Hvis vi greier kontrakten, får vår side poeng. Hvis vi ikke greier kontrakten, får motpartens side poeng. Hvor mye poeng vi vinner, kommer an på hva kontrakten er, om vi har meldt opp til et bonusnivå eller ei.

Målet med dagens leksjon er å skjønne at åpningsmeldingen 1NT er to ting: 1) en mulig sluttkontrakt 2) en kodet beskjed til makker om hvilke kort vi har (honnørpoeng og antall kort i hver farge).

Vi skal trene på å bruke denne kodede beskjeden til å regne ut om vi har nok samlet honnørstyrke til å melde 3NT eller ikke.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Når får vi poeng i bridge? Er det forskjell på hvor mange poeng vi vinner i ulike kontrakter? Hvilke kontrakter gir flest poeng hvis vunnet?
3. **Repetere begrep:** Kontrakt? For å gå fra stikk til trekk: Pluss på 6. Utgang. Slem.
4. Dagens tema: **Meldinger** [Power point](#).
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** Når vi melder prøver vi å melde så presist som mulig, for da får vi flest poeng. Hvis vi har nok honnørpoeng til sammen til å melde utgang, lønner det seg å melde utgang fordi bonusen er så stor. Hvis vi vet at vi har for dårlige kort til å melde utgang, lønner det seg å stoppe så lavt som mulig for å minimere risikoen for å gå beit. Når makker melder 1NT (15-17 honnørpoeng) vil vi som regel vite om vi har nok til utgang eller ei, ved å legge sammen våre honnørpoeng med det meste/minste makker kan ha og bruke trappa.
6. Dele inn i 4'er bord. Oppgave i par: Gi hvert bord to kortstokker. Nord +Øst og Syd+Vest får én kortstokk hver. Oppgave: Hver gruppe lager to ulike hender som passer til åpningsmeldingen 1NT. Diskuter med det andre paret om man har løst oppgaven riktig, og hvordan man løste oppgaven forskjellig. Samle inn kortstokken når oppgaven er løst.
7. Gi alle hver sin meldeboks og la dem sette den opp selv. Bruk den [avanserte utgaven av trappen](#), den som viser honnørpoeng, trekk og utgangsnivå.
8. Husk at meldingsforløpet ikke er over før det har gått tre pass på rad. Snakk om hvem som er spillefører (den som meldte NT først). Repeter smarte utspill mot NT fra tidligere leksjoner (topp av sekvens og invitt).

9. [Spill](#) leksjon 12: La dem finne scoren for vunnet kontrakt bak på meldekortene og skrive [kontrakt](#) og resultat på tavla. NB! Hvor finner man scoren om kontrakten går beitt? Se på pass-lappen.
10. **Pass på:** Se at de legger meldekortene riktig, dvs. at hver tidligere melding synes.
11. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): [Oppgaveark om 1NT](#).
12. **Avslutning:** [Kahoot!](#)

Dagens tips til assistenter:

Ha en egen meldeboks som du demonstrerer med (hvis du f. eks. skal vise hvordan meldingen legges på bordet på riktig måte) i stedet for å bruke elevene sine. La dem gjøre alt selv, uten fysisk innblanding.

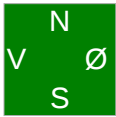
Avslutning

Start gode vaner allerede nå: La elevene legge sammen meldeboksene og be Nord om å legge dem på plass i boksen.

1 Q4 KQJ10 KJ3 A632 A85 862 A654 J109 K10976 A54 92 Q84 J32 973 Q1087 K75	2 J98 J65 A1096 1098 AQ53 K2 K543 765 K107 73 QJ8 AKQJ2 642 AQ10984 72 43	3 K2 QJ6 A97 A6432 Q10987 1083 5432 5 A65 972 J108 QJ109 J43 AK54 KQ6 K87
4 AJ432 1092 105 J54 976 AJ5 AQ83 A72 85 873 KJ64 K963 KQ10 KQ64 972 Q108	5 10987 983 A52 J94 A5 62 KQJ964 Q105 KQ62 A54 1073 AK3 J43 KQJ107 8 8762	6 A73 92 J85 KQJ109 QJ109 10654 Q76 54 654 QJ87 1094 A32 K82 AK3 AK32 876
7 K64 53 9876 9864 QJ10 KJ42 43 QJ105 A87 AQ109 A52 K73 9532 876 KQJ10 A2	8 K1098 A653 KJ9 AJ 42 Q74 653 K10876 763 KJ98 A84 942 AQJ5 102 Q1072 Q53	

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

	^a Q 4		
	© K Q J 10		
	.. K J 3		
	§ A 6 3 2		
^a A 8 5		^a K 10 9 7 6	
© 8 6 2		© A 5 4	
.. A 6 5 4		.. 9 2	
§ J 10 9		§ Q 8 4	
	^a J 3 2		
	© 9 7 3		
	.. Q 10 8 7		
	§ K 7 5		
Vest	Nord	Øst	Syd
	1 NT	Pass rundt	

Nord har mellom 15 og 17 honnørpoeng og en jevn (balansert) hånd. Hånden passer til åpning 1 NT.

Syd har 6 hp. Selv om makker skulle ha det meste hen kan ha, 17, blir ikke totalsummen mer enn 23. Ergo har de for dårlige kort til å melde 3 NT. Da er det best å stoppe så tidlig som mulig.

Øst spiller ut en liten spar, invitt. For å vinne kontrakten må spillefører huske leksjon 6 fra Modul I - godspille. Det gjelder å godspille farger før man tar de sikre stikkene i sidefarger. Her må faktisk både ruter og hjerter godspilles før man tar for EK i kløver, ellers kommer motspillerne til å hente beita.

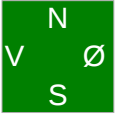
Motspillsoppgaven blir å fortsette i spar såfremt man kan. Det er godt samarbeid!

Som bridgelærer: Det er lettere for spillefører å se at hjerter kan godspilles, enn at ruter kan godspilles, siden honnørene i ruter er fordelt mellom hendene. Ros spillefører for å se at hjerter kan godspilles.

Hvis spillefører ikke ser at man bør gå løs på hjerter, kan det være en idé å finne tid på et seinere tidspunkt til å leite fram pilkortstokken med oppgaver. Spill 1-8 med majorfargene passer for å øve på godspilling.

Spill 2

Øst giver
N-S i sonen

	^a J 9 8 © J 6 5 .. A 10 9 6 § 10 9 8	
^a A Q 5 3 © K 2 .. K 5 4 3 § 7 6 5		^a K 10 7 © 7 3 .. Q J 8 § A K Q J 2
	^a 6 4 2 © A Q 10 9 8 4 .. 7 2 § 4 3	
Vest	Nord	Øst
		1 NT
3 NT	Pass rundt	Syd
		Pass

Øst har 16 honnørpoeng. Fordelingen 3-2-3-5 regner vi som balansert (jevn), og hånden passer derfor til å åpne i 1 NT.

(Til bridgelæreren: Denne typen hender er en av grunnene til at vi introduserer åpningsmeldingen 1 NT før fargeåpning, for ellers vil det være veldig fristende å åpne i 1 kløver med den sterke kløverfargen). Nå er Vest i søkelyset: Makker har minimum 15 honnørpoeng. Sammen med Vests 12 honnørpoeng, vet Vest om minimum 27. Det er nok til utgang, 3 NT. Merk at meldingsforløpet ikke er over før tre personer på rad har sagt pass.

(Til bridgelæreren: På dette stadiumet i opplæringen bryr vi oss ikke om å finne en eventuell 4-4-tilpasning i major. Snakk med assistentene om dette, slik at ingen prøver å innføre Stayman.)

Hvem blir spillefører? Den som meldte NT først. Utspill: Om syd spiller ut en hjerter, får spillefører en vanskelig oppgave. Det gjelder å lukke øynene og håpe at kongen står. Om de likevel skulle legge liten, så kan det være de har en tanke bak det. Kanskje har de erfaring i at spilleren til høyre alltid stikker med esset?

I dette spillet gjelder det å telle sikre stikk. 3 i spar, 1 i hjerter (om man vinner med © K i første stikk), 0 i ruter og 4 i kløver = 8. Hvor kan man tryggest få det siste, manglende stikket? Husk Leksjon 7 i forrige modul, "Tell trumfen". Teknikken kan også brukes til å telle uteværende kort i en farge i grandkontrakt.

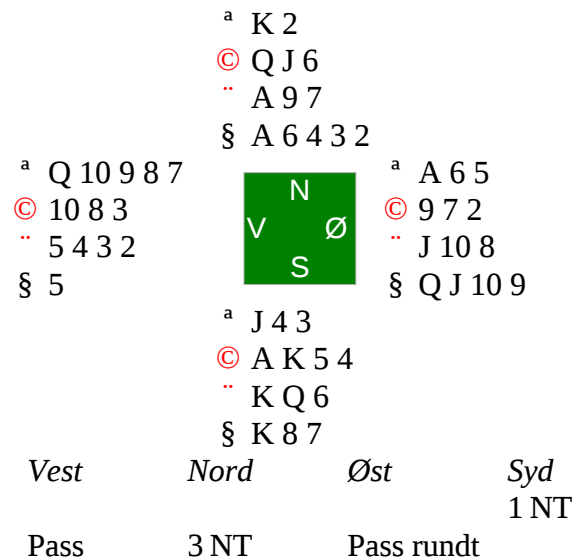
Husk: Hvor mange kort har jeg tilsammen i fargen? (5+3 = 8) Hvor mange har motparten da? 13-8=5. Tell ned fra dette tallet etterhvert som fargen spilles: Begge fulgte, de har 5-2 = 3 igjen. Begge fulgte andre runde fargen spiltes, de har 3-2 = 1 igjen. Be dem også om å være oppmerksomme på hva som skjer når de tar for kløver knekt: Ingen av motspillerne følger farge.

Samme teknikk kan brukes i sparfargen. Dette kan brukes til differensiering i undervisningen.

Snakk med assistentene om teknikken for å telle uteværende kort, slik at alle er kjent med den!

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen



Syd har 16 honnørpoeng og fordelingen 3-4-3-3. Perfekt til åpning 1 NT.

Nord har 14 hp, og vet dermed at makkerparet har mellom 29 og 31 honnørpoeng til sammen. Det er nok til å melde utgang, men for lite til å melde slem.

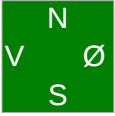
NB! Tidligere har de vært nødt til å melde minst så høyt som trappa sier (i dette tilfellet på 5-trinnet). Det må de ikke lenger, så det må avlæres. De kan nå velge helt fritt. Snakk om at så lenge man melder utgang (3 NT), så er det ingen vits i å melde høyere, for man får like mange poeng for 4 NT med 10 stikk, som 3 NT med 10 stikk. Hvis dere har tid kan gjerne alle få se på baksiden av disse to meldekortene for å få det bekreftet.

Vest spiller ut en spar. Vi har ikke snakket om indre sekvens ennå, så både 7'eren og 10'eren er ok kort å spille ut.

Spillefører har en klassisk kombinasjon i spar. I forrige spill var spillefører sin oppgave å gå opp på kongen når utspillet i den sårbare fargen kom. I dette spillet gjelder det å oppdage at sparfargen *ikke* er sårbar, så lenge man legger liten spar. For da blir motstanderen til høyre tvunget til å bruke en honnør, og man har deretter to honnører (kongen og knekten) igjen, mens motparten bare har én honnør igjen.

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

	^a A J 4 3 2	
	© 10 9 2	
	.. 10 5	
	§ J 5 4	
^a 9 7 6		^a 8 5
© A J 5		© 8 7 3
.. A Q 8 3		.. K J 6 4
§ A 7 2		§ K 9 6 3
	^a K Q 10	
	© K Q 6 4	
	.. 9 7 2	
	§ Q 10 8	
Vest	Nord	Øst
1 NT	Pass rundt	Syd

Vest har 15 honnørpoeng og fordelingen 3-3-4-3. Perfekt for åpning 1 NT, 15-17 honnørpoeng og balansert hånd.

Nord spiller ut ^a 2, invitt. Om Nord greier å stikke over makkers tredje spar, tar de fem stikk i fargen på rappen. Uansett om de får til dette motspillet eller ikke, så er spillefører presset til å ta sine syv sikre stikk så raskt som mulig.

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

	^a 10 9 8 7		
	© 9 8 3		
	.. A 5 2		
	§ J 9 4		
^a A 5		^a K Q 6 2	
© 6 2		© A 5 4	
.. K Q J 9 6 4		.. 10 7 3	
§ Q 10 5		§ A K 3	
	^a J 4 3		
	© K Q J 10 7		
	.. 8		
	§ 8 7 6 2		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	Pass	1 NT	Pass
5 ..	Pass rundt		

Vest vet at makker har 15-17 hp og minst to kort i alle farger. Ergo har man minst 8 ruter til sammen.

Med 12 hp + makkers minst 15 hp har vi nok til utgang i NT, men litt lite for utgang i ruter.

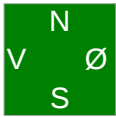
Hva skal man velge? Dette er et vanskelig spill, og la dem gjerne fullføre et resonnement og velge. Vær klar på at makker (NT-åpneren) har beskrevet hånden sin, slik at valget man tar, blir sluttkontrakten. Spør dem om hvor utgangsnivået ligger i de forskjellige fargene, § / •• vs © / ^a vs NT?

Om de velger 3 NT, så er det en kontrakt som kan vinnes, men som er vanskelig å spille. Vi har ikke vært innom teknikken med å lasjere ennå, så ikke ha noen forventning om at de skal greie det. Da blir det heller et motspillsproblem, at Nord kan huske hva Syd spilte ut.

Dette er også en mulighet for differensiering: Om en elev med høyt læringspotensiale går beit i 3 NT: Hvor mange stikk har man råd til å tape i 3 NT? Tenk så bra om Nord ikke hadde hatt flere hjerter igjen å spille når hen kommer inn på ruter ess? Kunne vi gjort noe for å tømme Nord for disse hjerterne? Vis hjerterfargen og hvordan vi kan holde tilbake hjerter ess i to runder for å tømme Nord for hjerter.

Spill 6

Øst giver
Ø-V i sonen

	^a A 7 3		
	© 9 2		
	.. J 8 5		
	§ K Q J 10 9		
^a Q J 10 9		^a 6 5 4	
© 10 6 5 4		© Q J 8 7	
.. Q 7 6		.. 10 9 4	
§ 5 4		§ A 3 2	
	^a K 8 2		
	© A K 3		
	.. A K 3 2		
	§ 8 7 6		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
		Pass	1 NT
Pass	3 NT	Pass rundt	

Syd har 17 hp og en balansert hånd, perfekt for åpning 1 NT.

Nord har 11 honnørpoeng. Sammen med makkers (minimum) 15 hp blir det minst 26 honnørpoeng til sammen, som rekker til å melde utgang i NT, 3 NT.

Vest spiller ut ^a Q, toppen av sekvens. Spillefører har seks sikre stikk (2+2+2+0), og ser at kløverfargen har bra potensial for å bli godspilt.

Oppgaven er å godspille kløveren.

En listig Øst som har lyttet til diskusjonene i forrige spill

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

	^a K 6 4		
	© 5 3		
	.. 9 8 7 6		
	§ 9 8 6 4		
^a Q J 10		^a A 8 7	
© K J 4 2		© A Q 10 9	
.. 4 3		.. A 5 2	
§ Q J 10 5		§ K 7 3	
	^a 9 5 3 2		
	© 8 7 6		
	.. K Q J 10		
	§ A 2		
Vest	Nord	Øst	Syd
			Pass
Pass	Pass	1 NT	Pass
3 NT	Pass rundt		

Her må faktisk alle passe før endelig siste spiller har åpning; 1 NT med sine 17 hp og fordelingen 3-4-3-3.

Trappa viser at utgang i NT er på 25 hp (noen versjoner viser 26 hp). Har man den versjonen går det an å forklare at av og til må man ta en sjans ;-)

Den som meldte NT først blir spillefører. Det var Øst. Spilleren til venstre for spillefører blir utspiller. Syd spiller ut .. K, toppen av sekvens.

Beste spilleføring er å dukke ruter. Ros de som får til det, men ikke gjør noe poeng av det dersom de bare stikker den første - det er helt greit. Om de dukker, spør gjerne hvordan de tenkte? Utdyp for de andre hvilken effekt det kan ha (motspillerne har truffet det svake punktet, håper å tømme en av motspillerne for ruter slik at motparten ikke får tak i ruterstikkene sine).

Spillefører bør legge en plan. God eller dårlig spiller ingen rolle, det viktigste er at de får inn vanen. God teknikk er:

- Tell sikre stikk
- Legg en plan for hvordan man skal vinne stikkene som mangler

1 sikkert stikk i spar, 4 sikre i hjerter (her er det vanskelig å telle sikre stikk, siden honnørene er spredt på hånda/bordet), 1 sikkert i ruter = 6 sikre stikk. De tre stikkene vi mangler på å vinne kontrakten kan godspilles i kløver.

Spill 8

Vest giver
Ingen i sonen

	^a K 10 9 8		
	© A 6 5 3		
	.. K J 9		
	§ A J		
^a 4 2		^a 7 6 3	
© Q 7 4		© K J 9 8	
.. 6 5 3		.. A 8 4	
§ K 10 8 7 6		§ 9 4 2	
	^a A Q J 5		
	© 10 2		
	.. Q 10 7 2		
	§ Q 5 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
Pass	1 NT	Pass	3 NT
Pass rundt			

Vest passer i åpning, og Nord åpner i 1 NT. 4-4-3-2 er en balansert hånd, og poengstyrken passer inn i 15-17 hp.

Syd har 11 hp, og det rekkes til utgang, 3 NT.

Vest, spilleren til venstre for spillefører, spiller ut til første stikk.

Spillefører har 4 stikk i spar, 1 stikk i hjerter, og 1 stikk i ruter = 6 sikre stikk. Om man greier å se hånda og bordet sammen, og at man i ruter bare mangler esset, kan man godspille de manglende tre stikkene i ruter.

1NT



Beskriv hva åpningsmeldingen 1NT betyr:

Lag et eksempel på en åpningshånd 1NT. Bruk A for ess, K for konge, Q for dame og J for knekt (eller bruk en kortstokk).

Hvor høyt må vi melde for å få utgangsbonus i NT?

Hva er fordelene med å spille grandkontrakt?

Hvis makker åpner 1NT, hva tenker du med disse kortene?

a)



b)



1NT



Beskriv hva åpningsmeldingen 1NT betyr:

Lag et eksempel på en åpningshånd 1NT. Bruk A for ess, K for konge, Q for dame og J for knekt (eller bruk en kortstokk).

Hvor høyt må vi melde for å få utgangsbonus i NT?

Hva er fordelene med å spille grandkontrakt?

Hvis makker åpner 1NT, hva tenker du med disse kortene?

a)



b)



1NT



Beskriv hva åpningsmeldingen 1NT betyr:

Lag et eksempel på en åpningshånd 1NT. Bruk A for ess, K for konge, Q for dame og J for knekt (eller bruk en kortstokk).

Hvor høyt må vi melde for å få utgangsbonus i NT?

Hva er fordelene med å spille grandkontrakt?

Hvis makker åpner 1NT, hva tenker du med disse kortene?

a)



b)



1NT



Beskriv hva åpningsmeldingen 1NT betyr:

Lag et eksempel på en åpningshånd 1NT. Bruk A for ess, K for konge, Q for dame og J for knekt (eller bruk en kortstokk).

Hvor høyt må vi melde for å få utgangsbonus i NT?

Hva er fordelene med å spille grandkontrakt?

Hvis makker åpner 1NT, hva tenker du med disse kortene?

a)



b)



Leksjon 13: Utgang eller ei?

Generelt

Utgang eller ei? Det er spørsmålet. Har vi gode nok kort til sammen til at vi kan greie utgang, så ønsker vi å melde utgang for å få med oss den ekstra poengbonusen. Har vi derimot for dårlige kort til at vi kan greie utgang, gjelder det å stoppe så lavt at vi ikke går beit.

Alle meldesystem er bygd opp rundt dette spørsmålet, «*Har vi nok til utgang*». Vi begynner med å stille spørsmålet der svaret er som klarest: Etter åpning 1NT. Sist var svaret «*ja*» eller «*nei*». I dag er det «*kanskje*». Alle prinsippene vi lærer i denne leksjonen vil vi ta med oss til neste leksjon.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Når tar vi en sjanse i løpet av dagen?
3. **Repetere begrep:** Kontrakt: For å gå fra stikk til trekk: Pluss på 6. Utgang. Slem. Åpning 1NT.
4. Dagens tema: **Invitt til utgang** [Power point](#).
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** Når vi melder prøver vi å melde så presist som mulig. Vi vil ikke melde så høyt at vi går beit. Men vi vil heller ikke være for pysete, slik at vi mister muligheten til å få bonusene. Hvis vi har nok honnørpoeng til sammen til å melde utgang, lønner det seg å melde utgang fordi bonusen er så stor. Hvis vi vet at vi har for dårlige kort til å melde utgang, lønner det seg å stoppe så lavt som mulig for å minimere risikoen for å gå beit.
6. Dele inn i 4'er bord.
7. Bruk den [avanserte utgaven av trappen](#), den som viser honnørpoeng, trekk og utgangsnivå. Spill 1-4 leksjon 12.
8. Husk at meldingsforløpet ikke er over før det har gått tre pass på rad. Snakk om hvem som er spillefører (den som meldte NT først). Repeter smarte utspill mot NT fra tidligere leksjoner (topp av sekvens og invitt) ved bordene.
9. **Spill leksjon 12:** La dem finne scoren for vunnet kontrakt bak på meldekortene og skrive [kontrakt](#) og resultat på tavla (eventuelt på et scoringsark ved bordet). NB! Hvor finner man scoren om kontrakten går beit? Se på pass-lappen. Til refleksjon: Noen som meldte for dristig? Eller for forsiktig?
10. **Pass på:** Se at de legger meldekortene riktig, dvs. at hver tidligere melding synes.
11. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): Oppgaveark: [Hvilket kort mangler?](#)
12. **Avslutning:** [Kahoot! 13](#)

Dagens tips til assistenter:

Ta en sjans! Av og til kan vi ikke si helt sikkert om vi har nok til utgang eller ikke. Noen kan være redd for å gjøre feil. Løs opp i stemningen. Noen ganger er det tilfeldigheter som avgjør om satsen vår går bra – ta en sjans (på enten pass eller å melde).

*«Han lærte noe da alt gikk i vasken
noe av verdi
at risikoen ved å miste masken
er å bli fri»*

- Britt Sundal (Fra et menneskelig ståsted (2010), Fasadesprekk.)

Avslutning

Husk at alle rydder meldeboksene sine og stolen sin. Takk for i dag!

1 976 AJ5 AQ8 AQ72 Q105 KQ64 972 1086  AJ432 1092 J5 J54 K8 873 K10643 K93	2 84 652 AKQ10 8762 A97 AQJ98 97 AJ10  KQ65 K107 J84 543 J1032 43 6532 KQ9	3 75 Q42 AQJ108 972 KJ863 A98 43 1054  Q94 K1076 65 QJ83 A102 J53 K972 AK6
4 763 KJ98 A843 J9 K1098 A653 KJ9 AQ  AQJ5 102 Q1072 532 42 Q74 65 K108764	5 KQ62 A54 J73 AK3 10987 983 A52 QJ9  J43 KQJ10 84 8762 A5 762 KQ1096 1054	6 109862 A54 92 Q84 Q4 KQJ10 KJ3 A632  KJ3 973 Q1087 K75 A75 862 A654 J109
7 AQ53 K2 9543 765 642 AQ10987 72 43  J98 J65 AK106 1082 K107 43 QJ8 AKQJ9	8 AK95 Q72 J108 Q109 62 J96 A97 A6432  J43 AK54 KQ6 K87 Q1087 1083 5432 J5	

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

	^a 9 7 6		
	© A J 5		
	.. A Q 8		
	§ A Q 7 2		
^a Q 10 5		^a A J 4 3 2	
© K Q 6 4		© 10 9 2	
.. 9 7 2		.. J 5	
§ 10 8 6		§ J 5 4	
	^a K 8		
	© 8 7 3		
	.. K 10 6 4 3		
	§ K 9 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	1 NT	Pass	2 NT
Pass	3 NT	Pass rundt	

Nord har 17 hp og en balansert hånd. Det passer til åpning 1 NT (15-17 hp, balansert hånd).

Syd har en balansert hånd med 9 honnørpoeng. Om makker har det minste hen kan ha, altså 15 hp, så har vi bare 24 hp til sammen, som er litt for lite til å melde utgang. Hvis hen derimot har i øvre sjikt, 17 hp, blir det 26 hp som skal rekke til å ta sjansen på å melde utgang. Hvordan vet vi hva hen har?

Jo, vi spør med meldingene! 2 NT er invittmelding, som inviterer makker til å melde utgang med maksimum. Meldingen sier: "Makker, hvis du har maksimum, altså 17 hp, så synes jeg du skal melde 3 NT. Har du minimum, 15 hp, er det nok best å passe".

Øst spiller gjerne ut sin minste spar, ^a 2, som er invitt. Nord må bare ta sjansen på at ^a K vinner stikket.

Spillefører teller sikre stikk 1+1+3+3 = 8. Det betyr at vi mangler ett stikk på å vinne kontrakten. Hvor kan det komme fra? Jo, vi har mange ruter til sammen, 8 stykker. Det betyr at motparten har bare 13-8 = 5. Om disse fem sitter hyggelig fordelt mellom dem, slik at én spiller har 3 og den andre 2, så er motparten tomme for ruter når vi har tatt for de tre høyeste.

Spill 2

Øst giver

N-S i sonen

		^a 8 4		
		© 6 5 2		
		.. A K Q 10		
		§ 8 7 6 2		
^a A 9 7			^a K Q 6 5	
© A Q J 9 8			© K 10 7	
.. 9 7			.. J 8 4	
§ A J 10			§ 5 4 3	
		^a J 10 3 2		
		© 4 3		
		.. 6 5 3 2		
		§ K Q 9		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	
		Pass	Pass	
1 NT	Pass	2 NT	Pass	
3 NT	Pass rundt			

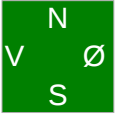
Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

		^a 7 5		
		© Q 4 2		
		.. A Q J 10 8		
		§ 9 7 2		
^a K J 8 6 3				^a Q 9 4
© A 9 8				© K 10 7 6
.. 4 3				.. 6 5
§ 10 5 4				§ Q J 8 3
		^a A 10 2		
		© J 5 3		
		.. K 9 7 2		
		§ A K 6		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	
			1 NT	
Pass	2 NT	Pass rundt		

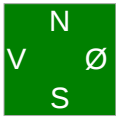
Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

	^a 7 6 3		
	© K J 9 8		
	.. A 8 4 3		
	§ J 9		
^a K 10 9 8		^a A Q J 5	
© A 6 5 3		© 10 2	
.. K J 9		.. Q 10 7 2	
§ A Q		§ 5 3 2	
	^a 4 2		
	© Q 7 4		
	.. 6 5		
	§ K 10 8 7 6 4		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
1 NT	Pass	2 NT	Pass
3 NT	Pass rundt		

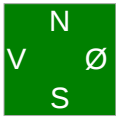
Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

	^a K Q 6 2		
	© A 5 4		
	.. J 7 3		
	§ A K 3		
^a 10 9 8 7		^a J 4 3	
© 9 8 3		© K Q J 10	
.. A 5 2		.. 8 4	
§ Q J 9		§ 8 7 6 2	
	^a A 5		
	© 7 6 2		
	.. K Q 10 9 6		
	§ 10 5 4		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	1 NT	Pass	2 NT
Pass	3 NT	Pass rundt	

Spill 6

Øst giver
Ø-V i sonen

	^a 10 9 8 6 2		
	© A 5 4		
	.. 9 2		
	§ Q 8 4		
^a Q 4		^a K J 3	
© K Q J 10		© 9 7 3	
.. K J 3		.. Q 10 8 7	
§ A 6 3 2		§ K 7 5	
	^a A 7 5		
	© 8 6 2		
	.. A 6 5 4		
	§ J 10 9		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
		Pass	Pass
1 NT	Pass	2 NT	Pass
?			

Skal Vest ta imot invitten fra Øst eller ei? Det kommer an på magefølelsen; her er det ikke noe rett eller feil.

Mot beste motspill er det bare 8 stikk i NT. Med et lite feilskjær i motspill kan spillefører rekke å godspille både ruter og hjerter for 9 stikk.

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

		^a A Q 5 3	
		© K 2	
		.. 9 5 4 3	
		§ 7 6 5	
^a 6 4 2			^a J 9 8
© A Q 10 9 8 7			© J 6 5
.. 7 2			.. A K 10 6
§ 4 3			§ 10 8 2
		^a K 10 7	
		© 4 3	
		.. Q J 8	
		§ A K Q J 9	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
			1 NT
Pass	2 NT	Pass	?

Skal Syd ta imot invitten eller ikke? Den veldig gode kløverfargen tyder på ja.

Her står det ti stikk i NT, men det skal ikke mer til enn at hjerter ess bytter hånd, så er det beitt i 3 NT. Du vinner noen, og taper noen.

Spill 8

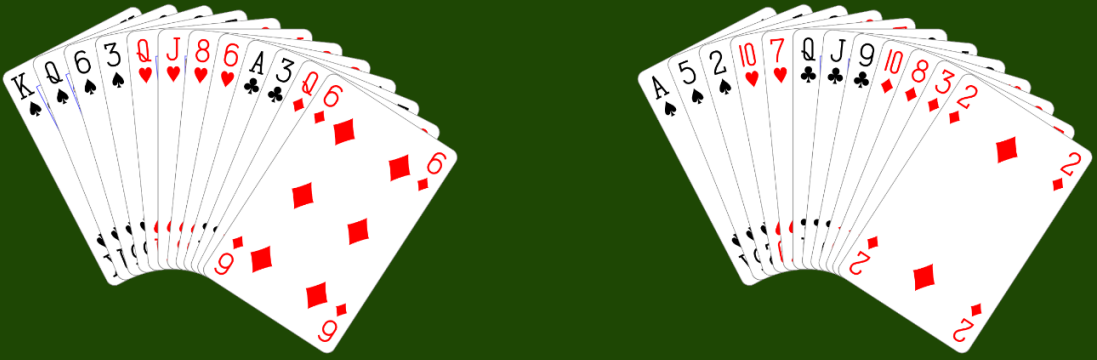
Vest giver
Ingen i sonen

	^a A K 9 5		
	© Q 7 2		
	.. J 10 8		
	§ Q 10 9		
^a 6 2		^a J 4 3	
© J 9 6		© A K 5 4	
.. A 9 7		.. K Q 6	
§ A 6 4 3 2		§ K 8 7	
	^a Q 10 8 7		
	© 10 8 3		
	.. 5 4 3 2		
	§ J 5		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
Pass	Pass	1 NT	Pass
2 NT	Pass	?	

Hvilket kort mangler på hver av hendene?

Det mangler et kort på hver av hendene. Hvilket av de tre kortene har spilleren mistet?

Oppgave 1

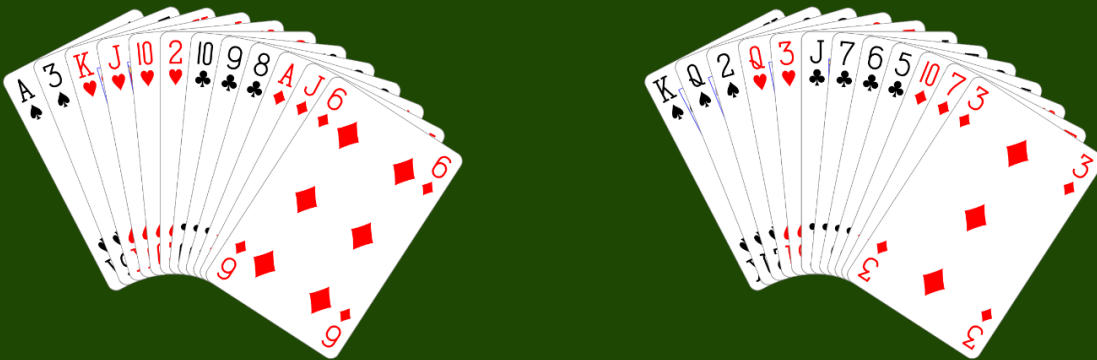


W	N	E	S
1NT	P	2NT	

West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Oppgave 2



W	N	E	S
1NT	P	2NT	P
3NT	P	P	P

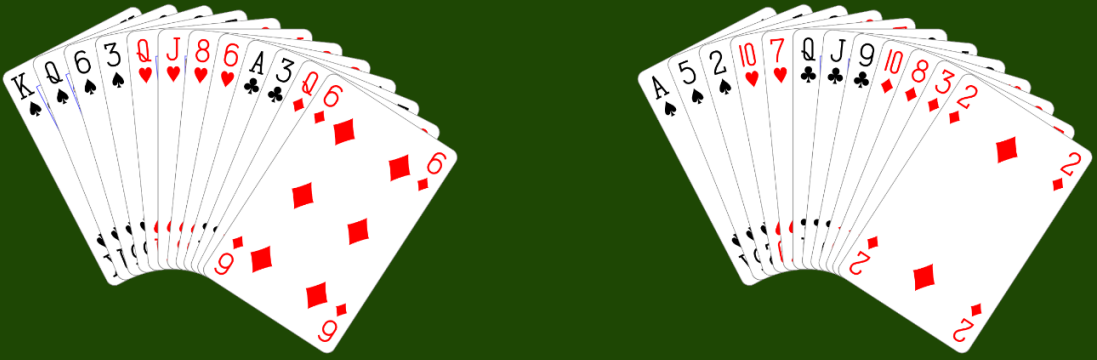
West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Hvilket kort mangler på hver av hendene?

Det mangler et kort på hver av hendene. Hvilket av de tre kortene har spilleren mistet?

Oppgave 1

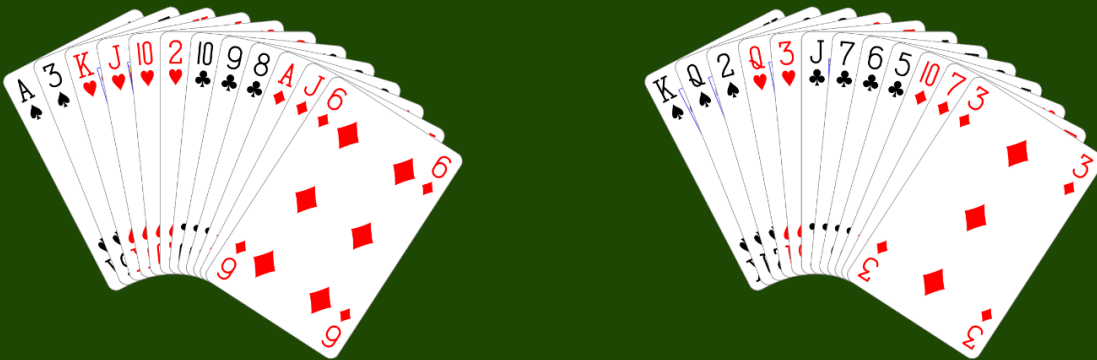


W	N	E	S
1NT	P	2NT	

West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Oppgave 2



W	N	E	S
1NT	P	2NT	P
3NT	P	P	P

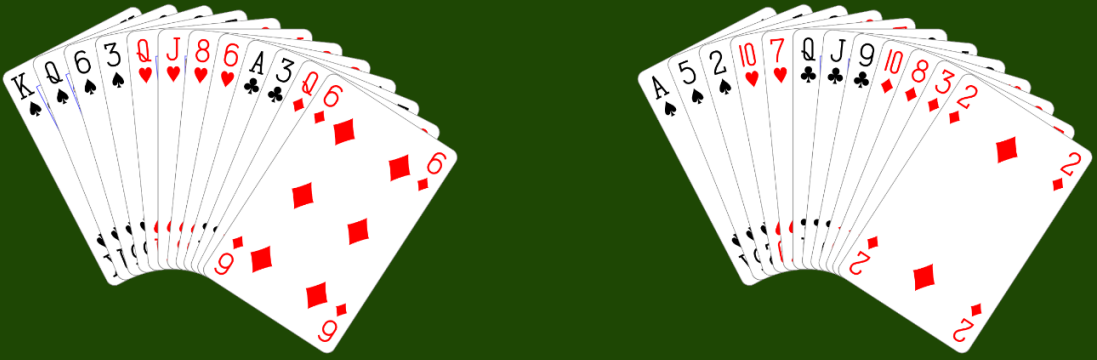
West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Hvilket kort mangler på hver av hendene?

Det mangler et kort på hver av hendene. Hvilket av de tre kortene har spilleren mistet?

Oppgave 1

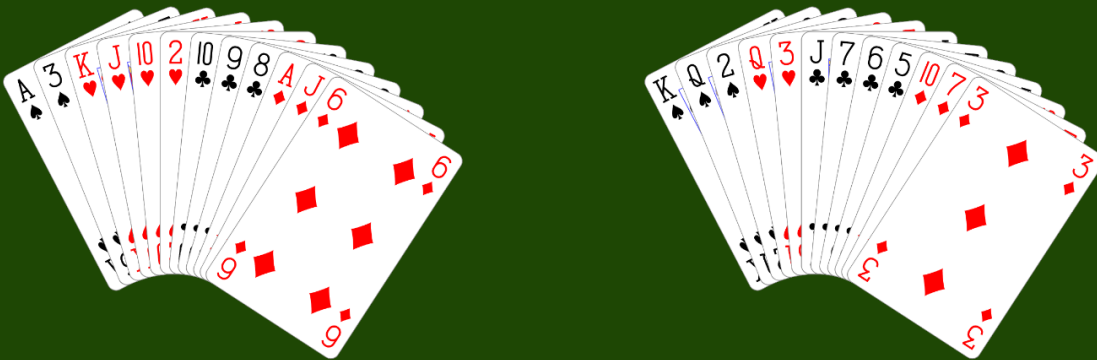


W	N	E	S
1NT	P	2NT	

West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Oppgave 2



W	N	E	S
1NT	P	2NT	P
3NT	P	P	P

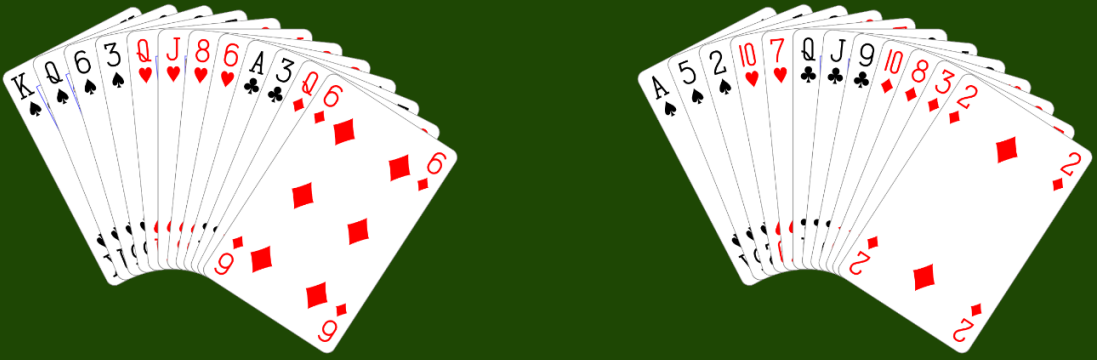
West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Hvilket kort mangler på hver av hendene?

Det mangler et kort på hver av hendene. Hvilket av de tre kortene har spilleren mistet?

Oppgave 1

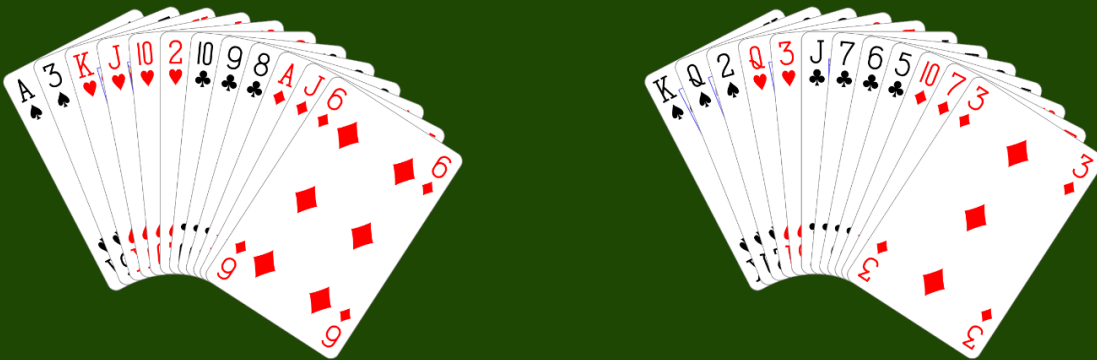


W	N	E	S
1NT	P	2NT	

West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Oppgave 2



W	N	E	S
1NT	P	2NT	P
3NT	P	P	P

West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Leksjon 14: Åpning 1-trinnet

Generelt

Meldesystemet vi kommer til å bruke i Norsk Skolebridge er «lengste farge». Noen ganger er lengste farge på 4-kort, andre ganger på flere kort. Dette er et bevisst valg, og det er en veldig god grunn til at vi har valgt å gjøre det slik, og ikke velge systemene «laveste 4-kort» eller «5-kort major».

I skolebridgen er det viktig at vi greier å beholde hele gruppa. Om mange faller fra, sitter man plutselig igjen med for få til å drive skolebridgen. Gruppefølelsen er den avgjørende faktoren for trivsel for ungene. Vi trenger alle med, og skal alle henge med, trenger vi helt konsistente regler for meldingene. Det får vi med «lengste farge». Se grundigere forklaring i lærerveiledningen.

Vi kommer ikke inn på fargenes rangering i denne leksjonen. Én farge vil være lengre enn de andre. Det at fargene er rangert kommer vi så vidt inn på om to leksjoner fram.

Tenk over hva du svarer om noen spør «Hva gjør vi hvis vi har like mange kort i to farger?». Det enkle svaret kan være «Det har vi regler for, og det kommer vi tilbake til seinere. Inntil videre kan dere bare velge den dere vil.»

Bruk gjerne 2 ganger på denne leksjonen slik at dere kommer igjennom alle spillene, og gjerne en tredje gang der dere mikser spillene fra leksjon 11, 12 og 13. Dette er prinsipp som er grunnleggende for forståelsen, så det er viktig for at alle skal henge med at vi tar det grundig.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Hva synes dere om å melde ved bruk av meldeboksen?
3. **Repetere begrep:** Lengste farge. Ta ut trumfen. Tom for trumf. Åpning 1NT. Utgang. Trumfe/stjele. Invitt til utgang.
4. Dagens tema: Velg enten [Video 14](#) eller [Åpning 1 i farge Power point](#). Power pointen inneholder en repetisjon fra forrige leksjon. Skjul disse (høyreklikk og velg «skjul lysbilde») om du ikke vil repetere. På slutten er det et skjult lysbilde som viser hvorfor man ikke trenger å by til 5-trinnet.
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** Åpning: Minst 12 hp. 1NT førsteprioritet. Nye begrep: **Støtte. Hopp. Pass rundt.** Styrke for utgang.
6. Dele inn i 4'er bord.
7. Gi alle hver sin meldeboks og la dem sette den opp selv. Bruk den [avanserte utgaven av trappen](#), den som viser honnørpoeng, trekk og utgangsnivå. Spill 1-4 leksjon 13.
8. Husk reglene for meldingene: Enten meld pass, eller meld høyere. Husk at meldingsforløpet ikke er over før det har gått tre pass på rad. Snakk om hvem som er spillefører (den som meldte fargen først). Repeter smarte utspill mot fargekontrakt fra tidligere leksjoner (topp av sekvens, invitt, en farge man har få kort i for å få trumfe seinere?) ved bordene.
9. **Spill** leksjon 13: La dem finne scoren for vunnet kontrakt bak på meldekortene og skrive **kontrakt** og resultat på tavla (eventuelt på et scoringsark ved bordet). NB! Hvor finner man scoren om kontrakten går beitt? Se på pass-lappen.
10. **Pass på:** Se at de legger meldekortene riktig, dvs. at hver tidligere melding synes.
11. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): Arbeidsark: [Åpning 1 i farge](#): Arbeidsark: [Hvilken åpningsmelding?](#) Oppgaver pilkortstokk: Blokkering.
12. **Avslutning:** [Kahoot! 14](#). Merk at det er lagt inn en felle i spørsmål 8 i kahoot'en.

Dagens tips til assistenter:

Hold deg til dagens tema, unngå å tilføre ekstra informasjon.

Avslutning

Husk at alle rydder meldeboksene sine og stolen sin. Takk for i dag!

1 AQJ106 K765 K2 65 K98 AQJ10 J963 J8 5432 432 A54 AKQ	2 7 A10982 J987 853 KJ42 5 AKQ5 9642 85 KJ73 1062 KQJ10	3 A5 KQ98 542 AQ32 QJ106 64 10976 K87 K87 AJ1072 KQJ 54
4 5 8632 9742 KQ54 KQJ104 4 QJ3 A632 862 AJ75 A65 1098	5 K1093 K105 QJ9 1093 8 9743 A654 AKQ2 Q7652 2 K873 J86	6 A92 A53 QJ8 KJ93 Q105 KQ64 972 1086 K87 872 K10643 AQ
7 K642 53 876 9854 A87 Q1092 A52 K103 953 876 KQJ109 A2	8 J65 A1052 KQ8 KQ6 Q842 6 J10543 A87 7 KQJ987 A62 J53	

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

	^a A Q J 10 6		
	© K 7 6 5		
	.. K 2		
	§ 6 5		
^a K 9 8		^a 7	
© A Q J 10		© 9 8	
.. J 9 6 3		.. Q 10 8 7	
§ J 8		§ 10 9 7 4 3 2	
	^a 5 4 3 2		
	© 4 3 2		
	.. A 5 4		
	§ A K Q		
Vest	Nord	Øst	Syd
	1 ^a	Pass	4 ^a
Pass rundt			

Nord har 13 hp, altså mer enn 12, som er minimumskravet for å åpne meldingene i 1 i sin lengste farge.

Nord åpner i 1^a. Åpning 1^a er en åpen melding, det vil si at den er ubegrenset oppad i styrke. Nord har minst 12 hp, men kan også ha så mye som 20 hp.

Syd har 4-kort spar. Det betyr at makkerparet har minst 4+4=8 spar til sammen, så spar passer bra som trumf. Syd vil støtte makkers spar.

Spørsmålet Syd stiller seg er: Har vi gode nok kort til utgang? Svaret kan være "ja", "nei" eller "kanskje". Syd har 13 hp, og 13-12=25 hp. Ett for lite til utgang, der vi bør ha 26 til sammen. Men vi får ikke til å finne ut helt nøyaktig hvor mange honnørpoeng vi har til sammen. Derfor har vi sagt at 13 hp er nok til å ta sjansen på å melde utgang, 4^a.

Dette er et vanskelig spill, der man må spille hjerter fra blindemann mot håndens konge for å vinne kontrakten. Noen vil gå beit. Det er en helt naturlig del av det å spille bridge - man tar en sjanse. Noen ganger går det bra, andre ganger ikke. Hva skjer med poengene når man går beit?

Spill 2

Øst giver
N-S i sonen

	^a 7		
	© A 10 9 8 2		
	.. J 9 8 7		
	§ 8 5 3		
^a K J 4 2		^a A Q 10 9 6 3	
© 5		© Q 6 4	
.. A K Q 5		.. 4 3	
§ 9 6 4 2		§ A 7	
	^a 8 5		
	© K J 7 3		
	.. 10 6 2		
	§ K Q J 10		
Vest	Nord	Øst	Syd
		1 ^a	Pass
4 ^a	Pass rundt		
Utspill: § K			

Øst har 12 honnørpoeng, akkurat nok til å åpne meldingene i 1 i sin lengste farge. Østs hånd passer ikke til åpning 1 NT, som er vår førsteprioritet dersom hånden passer til det. Øst åpner meldingene ved å melde 1 i sin lengste farge. Øst har 6-korts spar og åpner i 1^a.

Åpning 1^a er en åpen melding: Øst lover *minst* 12 honnørpoeng, men kan ha veldig mye bedre kort.

Vest har 13 hp. Vi er ikke sikre på at vi har 26 hp til sammen, men sjansen er veldig god siden Øst har minst 12 hp. Vest har i tillegg én spar mer enn lovet, som er positivt. Vest melder 4^a, siden Vest vet at makkerparets samlede styrke er nok til å prøve seg på utgang.

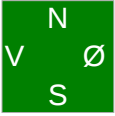
Når Vest støtter makker, (= via meldingene sier seg enig i at spar kan være trumf), så sier Vest samtidig noe om håndens styrke. Dette er en lukket melding, det vil si at håndens styrke er klart definert. I dette tilfellet har Vest 13-19 hp - nok til utgang, men ikke nok til å melde slem.

Hvem blir spillefører?

Siden Øst nevnte sparfargen først, er Øst spillefører. Syd er utspiller. Syd velger § K i utspill

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

	^a A 5		
	© K Q 9 8		
	.. 5 4 2		
	§ A Q 3 2		
^a Q J 10 6		^a 9 4 3 2	
© 6 4		© 5 3	
.. 10 9 7 6		.. A 8 3	
§ K 8 7		§ J 10 9 6	
	^a K 8 7		
	© A J 10 7 2		
	.. K Q J		
	§ 5 4		
Vest	Nord	Øst	Syd
			1 ©
Pass	4 ©	Pass rundt	
Utspill: ^a Q			

Syd har 14 hp, og en balansert hånd. Med bare ett hp mer hadde hånden passet til åpning 1 NT. Denne gangen åpner Syd i 1 i sin lengste farge, 1 ©.

Nord har støtte til makker. Å ha støtte, vil si at man ut fra meldingene vet at man har minst 8 kort sammen med makker. Nord skal dermed støtte hjerteren, si seg enig i at hjerter kan være trumf.

Siden Nord har 15 honnørpoeng, som sammen med makkers minst 12 hp blir nok til utgang, melder Nord 4 ©.

Hvem blir spillefører? Syd, siden Syd nevnte hjerteren først.
Vest spiller ut ^a Q, toppen av sekvens.

Når Syd skal ta ut trumfen, husker Syd hvordan vi telte uteværende trumf: Vi har 5+4= 9 hjerter til sammen. Ergo har motparten 13-9 = 4 hjerter. Når Syd spiller én runde hjerter og begge følger, har motparten 4-2 = 2 hjerter igjen etc.

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

		^a 5		
		© 8 6 3 2		
		.. 9 7 4 2		
		§ K Q 5 4		
^a K Q J 10 4			^a A 9 7 3	
© 4			© K Q 10 9	
.. Q J 3			.. K 10 8	
§ A 6 3 2			§ J 7	
		^a 8 6 2		
		© A J 7 5		
		.. A 6 5		
		§ 10 9 8		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	
1 ^a	Pass	4 ^a	Pass rundt	

Vest har 13 honnørpoeng og en ubalansert hånd. (merk at ubalansert ikke er innført som begrep).
Kan man tenke seg til hva det betyr?

Vest åpner i 1 i sin lengste farge, 1 ^a. Øst har støtte til makkers spar. Har vi nok til utgang?
Makker har 12+ honnørpoeng, vi har 13 hp. Det er ikke garantert at vi har 26 hp, men det er så nøyaktig som vi kan få det.

Øst ser at makkerparet med all sannsynlighet har nok til utgang, og melder 4 ^a.

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

	^a K 10 9 3		
	♣ K 10 5		
	♦ Q J 9		
	§ 10 9 3		
^a 8		^a A J 4	
♣ 9 7 4 3		♣ A Q J 8 6	
♦ A 6 5 4		♦ 10 2	
§ A K Q 2		§ 7 5 4	
	^a Q 7 6 5 2		
	♣ 2		
	♦ K 8 7 3		
	§ J 8 6		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	Pass	1 ♣	Pass
4 ♣	Pass rundt		

Øst åpner i sin lengste farge, 1 ©.

Vest har støtte til makkers hjerter. Med 13+ honnørpoeng tar vi sjansen på å melde utgang, 4 ©.

Syd spiller ut et lite kort (invitt) i en av fargene utenom trumf.

Dette er et uoversiktlig spill, og de fleste vil bare legge i vei og se hvordan det går. Det er god erfaring. La dem tenke og eksperimentere, og oppfordre til litt høyt tempo i spilleføringen slik at de greier å huske litt av hvilke kort som har gått.

Her er det mange muligheter for ekstra stikk (enten trumfe to små spar hos blindemann, hjerterfinesse (vanskelig!) eller å bruke samme teknikk som når man teller trumfen i kløverfargen: Vi har 7 kløver, motparten har 13-7=6 kløver. Når vi har spilt kløver fra toppen og motparten har fulgt alle gangene har de 6-2-2-2=0 kløver igjen, og kløver 2 står.

Spill 6

Øst giver
Ø-V i sonen

	^a A 9 2		
	© A 5 3		
	.. Q J 8		
	§ K J 9 3		
^a Q 10 5		^a J 6 4 3	
© K Q 6 4		© J 10 9	
.. 9 7 2		.. A 5	
§ 10 8 6		§ 7 5 4 2	
	^a K 8 7		
	© 8 7 2		
	.. K 10 6 4 3		
	§ A Q		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
		Pass	1 ..
Pass	3 NT	Pass rundt	

Syd åpner i 1 i sin lengste farge.

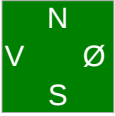
Nord ser på sine kort. 15 honnørpoeng. Det bør rekke til utgang. Har jeg støtte? Nei. Hva gjør jeg da?

Når vi vet at vi har nok til utgang, er det Nords ansvar å melde utgang. Hvilken utgang tror dere vi tenker på når vi *ikke* har trumfstøtte?

Her gjelder det å godspille ruterfargen for å vinne 3 NT.

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

		^a K 6 4 2		
		© 5 3		
		.. 8 7 6		
		§ 9 8 5 4		
^a A 8 7				^a Q J 10
© Q 10 9 2				© A K J 4
.. A 5 2				.. 4 3
§ K 10 3				§ Q J 7 6
		^a 9 5 3		
		© 8 7 6		
		.. K Q J 10 9		
		§ A 2		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	
			Pass	
1 ©	Pass	4 ©	Pass rundt	

Vest har en balansert hånd. Men Vest har bare 13 honnørpoeng. Derfor passer ikke hånden til åpning 1 NT, som er begrenset til eksakt 15-17 honnørpoeng og en balansert hånd.

Vest åpner 1 i sin lengste farge, 1 ©.

Øst har 4-kort hjerter, fin støtte til makker. Har vi nok til utgang? Svaret er ja. Øst har 14 honnørpoeng, som sammen med makkers minimum 12 hp blir minst 26 til sammen. Øst melder utgang, 4 ©.

Spill 8

Vest giver
Ingen i sonen

	^a J 6 5	
	© A 10 5 2	
	.. K Q 8	
	§ K Q 6	
^a Q 8 4 2		^a A K 10 9 3
© 6		© 4 3
.. J 10 5 4 3		.. 9 7
§ A 8 7		§ 10 9 4 2
	^a 7	
	© K Q J 9 8 7	
	.. A 6 2	
	§ J 5 3	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>
Pass	1 NT	Pass
Pass rundt		<i>Syd</i>
		4 ©

Nord har 15 honnørpoeng. Det er nok til å åpne meldingene på ett-trinnet i sin lengste farge, ©. Eller, vent litt! Har vi en annen melding som er mer beskrivende? Tenk litt tilbake. Er hånden balansert eller ubalansert?

Med 15-17 hp og en balansert hånd åpner vi i 1 NT.

Syd har 11 hp. Mot makkers minimum 15 vet Syd at vi har nok til utgang.



1♥ og 1♠

Beskriv hva åpningsmeldingen 1♥ betyr:

Lag et eksempel på en åpningshånd 1♠. Bruk en kortstokk.

Hvor høyt må vi melde for å få utgangsbonus i ♠-kontrakt?

Hva er fordelene med å spille trumfkontrakt?

Hva tenker du med disse kortene etter makkers åpning?

a)



b)





1♥ og 1♠

Beskriv hva åpningsmeldingen 1♥ betyr:

Lag et eksempel på en åpningshånd 1♠. Bruk en kortstokk.

Hvor høyt må vi melde for å få utgangsbonus i ♠-kontrakt?

Hva er fordelene med å spille trumfkontrakt?

Hva tenker du med disse kortene etter makkers åpning?

a)



b)





1♥ og 1♠

Beskriv hva åpningsmeldingen 1♥ betyr:

Lag et eksempel på en åpningshånd 1♠. Bruk en kortstokk.

Hvor høyt må vi melde for å få utgangsbonus i ♠-kontrakt?

Hva er fordelene med å spille trumfkontrakt?

Hva tenker du med disse kortene etter makkers åpning?

a)



b)





1♥ og 1♠

Beskriv hva åpningsmeldingen 1♥ betyr:

Lag et eksempel på en åpningshånd 1♠. Bruk en kortstokk.

Hvor høyt må vi melde for å få utgangsbonus i ♠-kontrakt?

Hva er fordelene med å spille trumfkontrakt?

Hva tenker du med disse kortene etter makkers åpning?

a)



b)



Leksjon 15: Invitt til utgang i farge

Generelt

Bruk gjerne 2 ganger på denne leksjonen slik at dere kommer igjennom alle spillene, og gjerne en tredje gang der dere mikser spillene fra leksjon 12, 13 og 13. I denne leksjonen ser vi på prinsipp som er grunnleggende for forståelsen, så det er viktig for at alle skal henge med at vi tar det grundig.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen.** Noen i familien som har lyst til å lære bridge?
3. **Repetere begrep:** Lengste farge. Støtte. Ta ut trumfen. Tom for trumf. Utgang i hjerter/spar. Trumfe/stjele. Invitt til utgang.
4. Dagens tema: Velg [video 15](#) eller [Invitt til utgang etter åpning 1 i farge Power point](#). Power pointen inneholder en repetisjon fra forrige leksjon. Skjul disse (høyreklikk og velg «skjul lysbilde») om du ikke vil repetere.
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** Nye begrep: **Støtte. Hopp. Pass rundt. Invitt til utgang.** Styrke for utgang (26 honnørpoeng til sammen).
6. Dele inn i 4'er bord.
7. Gi alle hver sin meldeboks og la dem sette den opp selv. Bruk den [avanserte utgaven av trappen](#), den som viser honnørpoeng, trekk og utgangsnivå.
8. Husk at meldingsforløpet ikke er over før det har gått tre pass på rad. Snakk om hvem som er spillefører (den som meldte fargen først).
9. **Spill** leksjon 15: La dem finne scoren for vunnet kontrakt bak på meldekortene og skrive **kontrakt** og resultat på tavla (eventuelt på et scoringsark ved bordet). NB! Hvor finner man scoren om kontrakten går beit? Se på pass-lappen.
10. **Pass på:** Lær intervallene for mild invitt (6-10 hp) og sterk invitt (11-12 hp). Som åpningshånd skal vi tenke: Hva har jeg vist? Har jeg i øvre sjikt, eller i nedre sjikt av dette? Bruk gjerne støttelappene for poenggrenser for å visualisere.
11. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): Spill til mobilen: [Utnytt trumfen](#). Se også ekstraoppgavene fra leksjon 13 og oppgaver pilkortstokk: Blokkering.
12. **Avslutning:** [Kahoot! 15](#). Benytt sjansen til å snakke om forskjell på åpningsmelding, og svar på makkers åpning.

Dagens tips til assistenter:

Fokuser på at de lærer støtte-intervallene 6-10 (mild invitt) og 11-12 (sterk invitt). Bruk gjerne de relevante [støtte-lappene med poengintervall](#).

Avslutning

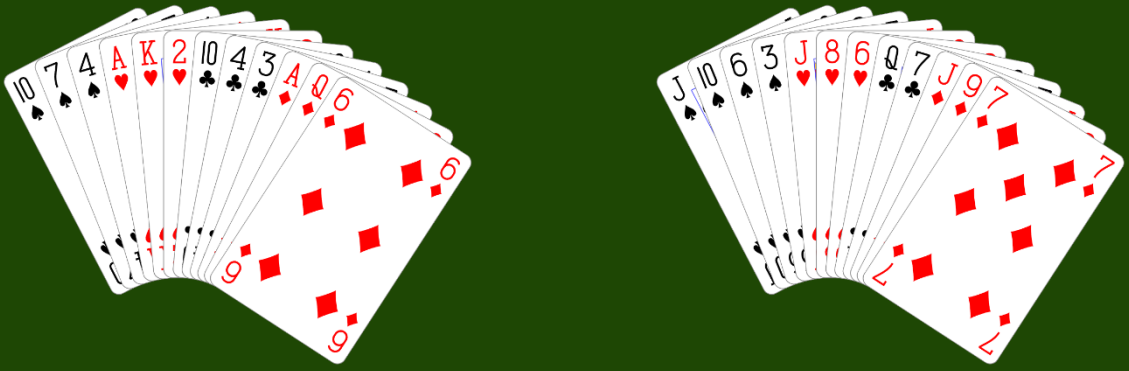
Husk at hver enkelt rydder meldeboksene sine og stolen sin. Takk for i dag!

1 AQJ106 K765 K2 65 K98 AQJ10 J963 QJ 7 98 Q1087 K109743 5432 432 A54 A82	2 --- A10982 J987 10853 KJ42 5 AQ54 J964 AQ10963 Q64 K3 A7 875 KJ73 1062 KQ2	3 A5 9872 AQ32 542 QJ106 64 K87 10976 9432 53 J1096 A83 K87 AKQJ10 54 KQJ
4 5 KQ109 9742 KQ54 KQJ104 4 KJ3 A632 A973 8632 Q108 87 862 AJ75 A65 J109	5 K1093 K105 QJ9 1093 8 9743 A654 AKJ2 AJ4 AQJ86 102 754 Q7652 2 K873 Q86	6 K876 87 K10643 AQ Q105 KQ64 972 1086 AJ432 J1092 A 754 9 A53 QJ85 KJ932
7 A1052 965 Q82 KQ6 6 Q842 J10543 A87 43 AKJ103 97 J1042 KQJ987 7 AK6 953	8 K642 53 876 10984 A87 AQ109 A52 KQ3 QJ10 KJ42 43 J765 953 876 KQJ109 A2	

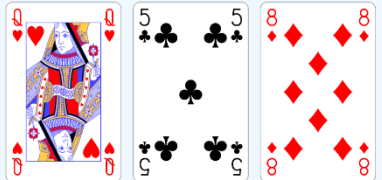
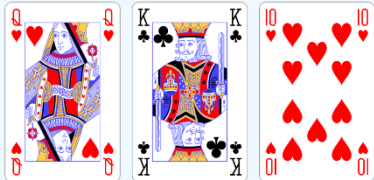
Hvilket kort mangler på hver av hendene?

Det mangler et kort på hver av hendene. Hvilket av de tre kortene har spilleren mistet?

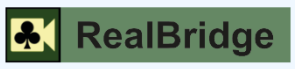
Oppgave 1



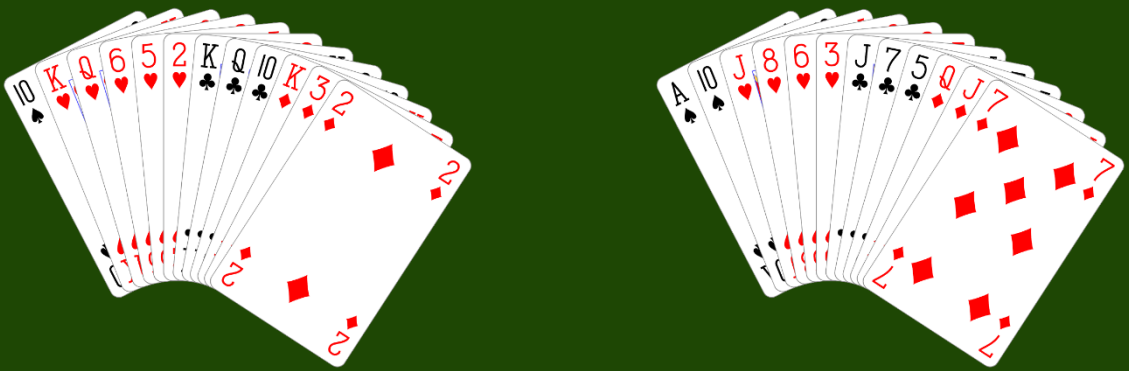
W	N	E	S
1♥	P	2♥	P
P	P		



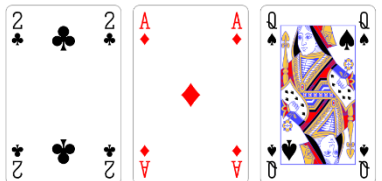
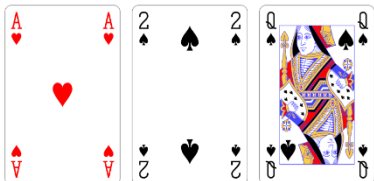
West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Oppgave 2



W	N	E	S
1♥	P	3♥	P
4♥	P	P	P



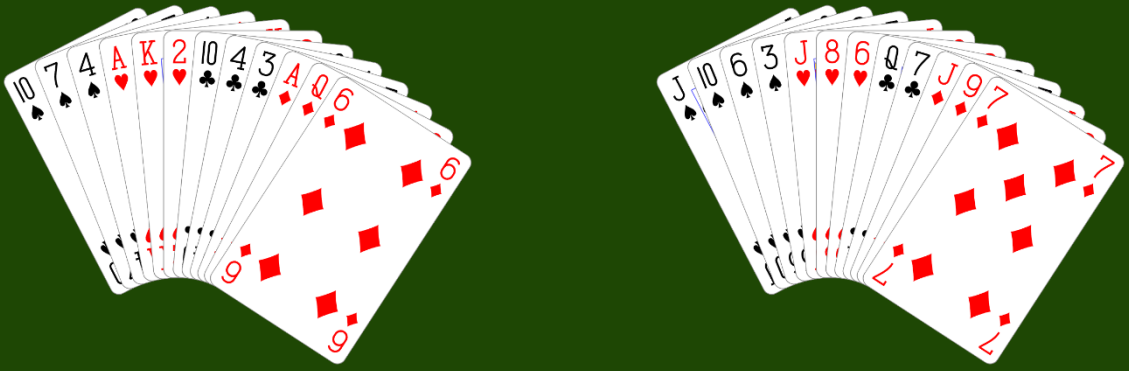
West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



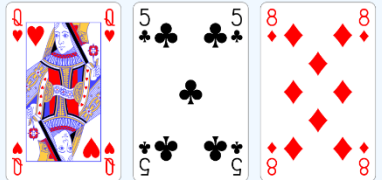
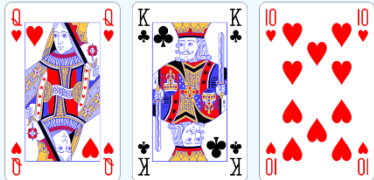
Hvilket kort mangler på hver av hendene?

Det mangler et kort på hver av hendene. Hvilket av de tre kortene har spilleren mistet?

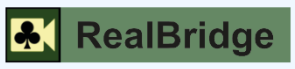
Oppgave 1



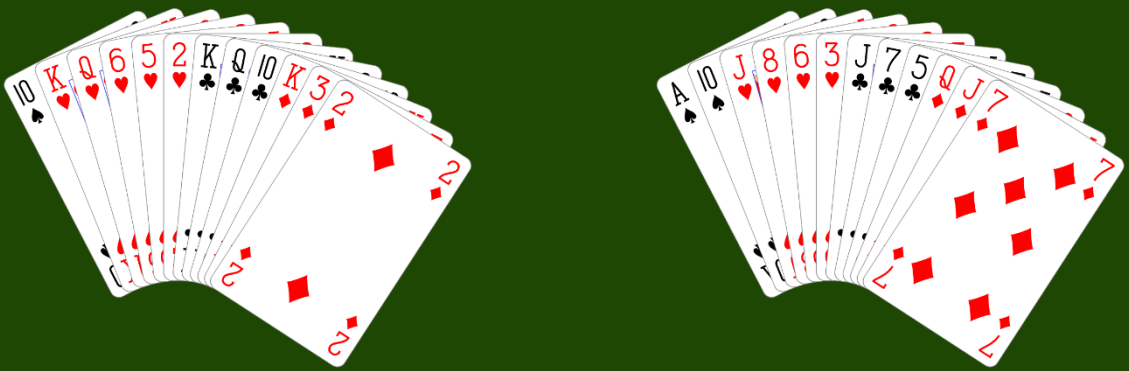
W	N	E	S
1♥	P	2♥	P
P	P		



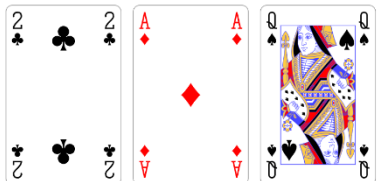
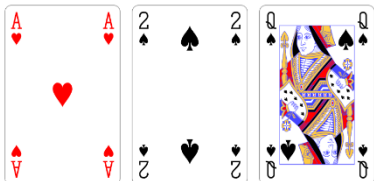
West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Oppgave 2



W	N	E	S
1♥	P	3♥	P
4♥	P	P	P



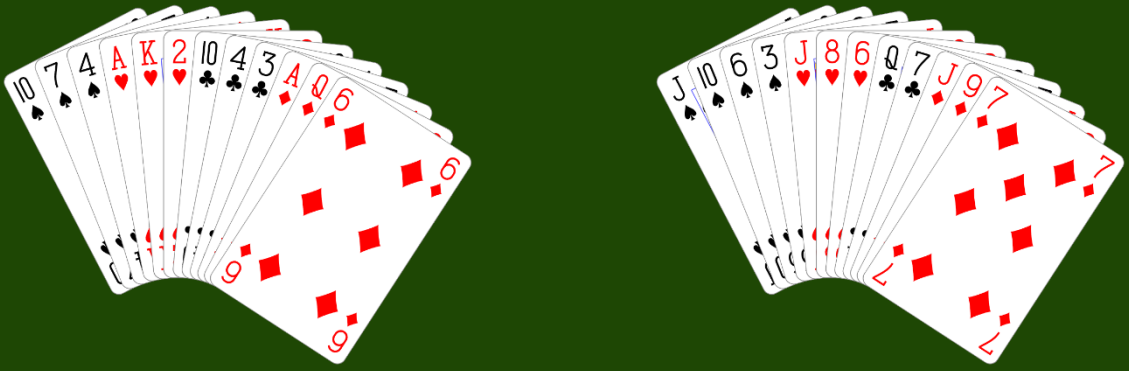
West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



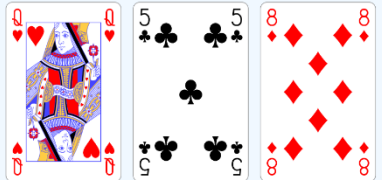
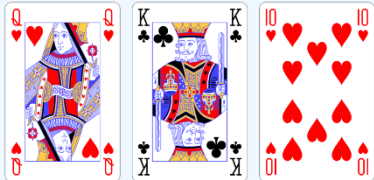
Hvilket kort mangler på hver av hendene?

Det mangler et kort på hver av hendene. Hvilket av de tre kortene har spilleren mistet?

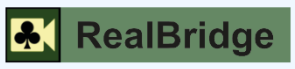
Oppgave 1



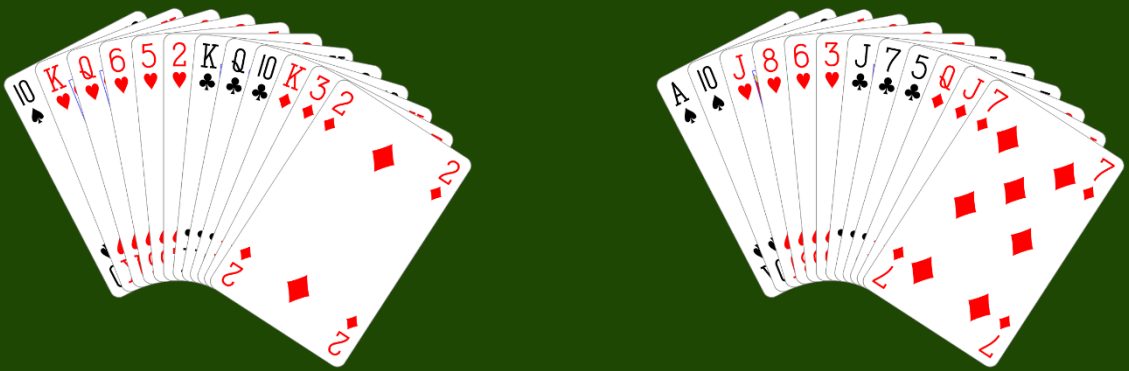
W	N	E	S
1♥	P	2♥	P
P	P		



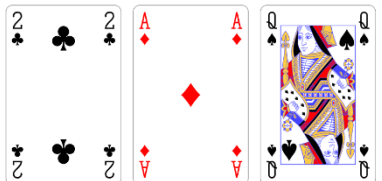
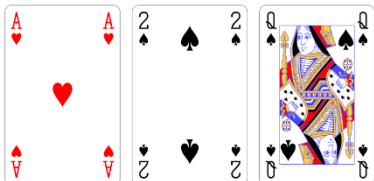
West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Oppgave 2



W	N	E	S
1♥	P	3♥	P
4♥	P	P	P



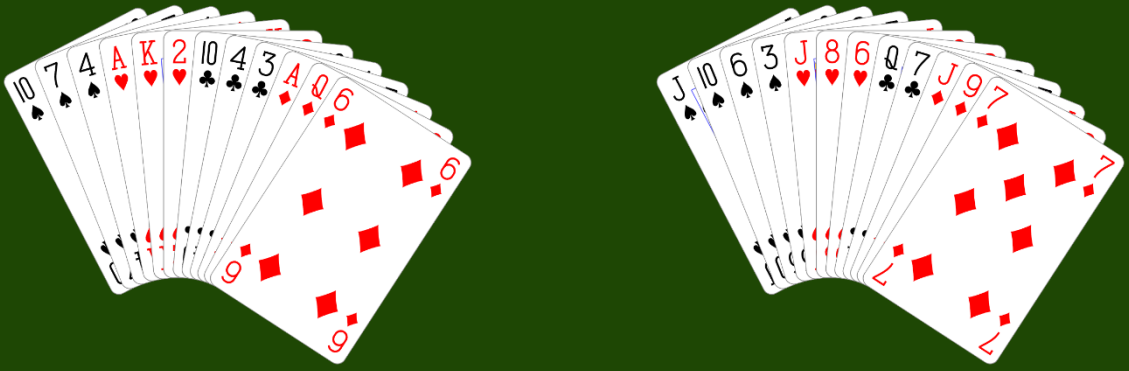
West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



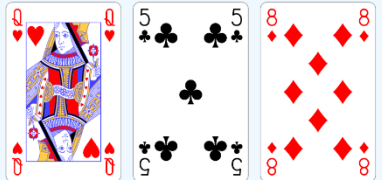
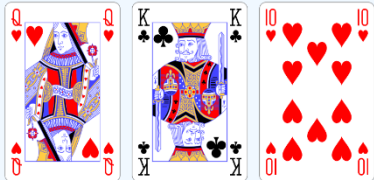
Hvilket kort mangler på hver av hendene?

Det mangler et kort på hver av hendene. Hvilket av de tre kortene har spilleren mistet?

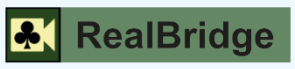
Oppgave 1



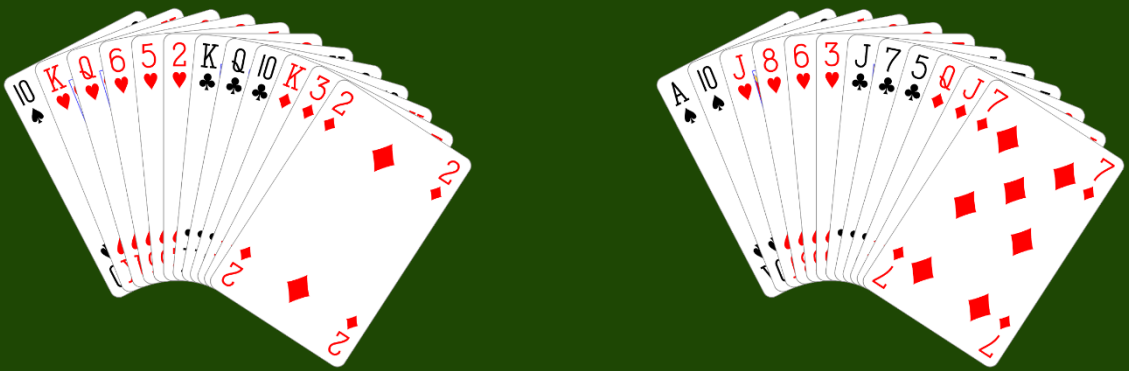
W	N	E	S
1♥	P	2♥	P
P	P		



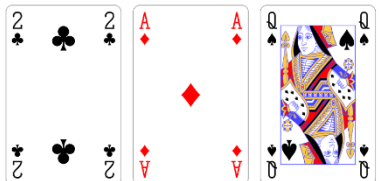
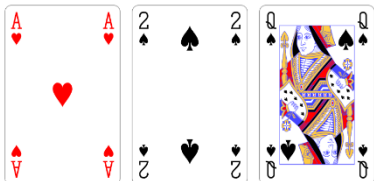
West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Oppgave 2



W	N	E	S
1♥	P	3♥	P
4♥	P	P	P



West and East each dropped a card.
Can you find the missing cards?



Leksjon 16: Foreslå egen i farge

Generelt

Nå tar vi første skritt fra å melde én melding og bestemme sluttkontrakt, til at makkerparet skal føre en lengre samtale. Det mest uvante i denne overgangen er at svarhånda bare trenger 6 honnørpoeng for å svare. Det er også uvant at denne meldingen er ubegrenset i styrke, en åpen melding, for det intuitive hos ungene vil være å melde høyere jo bedre kort de har. Tenk over hvordan du vil forklare dette for dem. Kanskje kan du si noe om at vi snakker rolig sammen til vi blir enige om trumfen?

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen.** Noen i familien som har lyst til å lære bridge?
3. **Repetere begrep:** Lengste farge. Støtte. Ta ut trumfen. Tom for trumf. Utgang i hjerter/spar. Trumfe/stjele. Invitt til utgang.
4. Dagens tema: Velg **video 16**.
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** Nye begrep: **Åpen melding, ubegrenset, krav**. Fokuser på rollene: Åpner og svarer. Hvordan er reglene forskjellige for meldingene?
6. Dele inn i 4'er bord.
7. Gi alle hver sin meldeboks og la dem sette den opp selv. Bruk den [avanserte utgaven av trappen](#), den som viser honnørpoeng, trekk og utgangsnivå.
8. **Spill** leksjon 16: Når åpningsmeldingen er gjort, spør hvem som er svarhånd? Hvilke regler har vi for svarhånd? (1) Støtte med støtte 2) med 6+hp uten støtte kan vi foreslå egen farge)
9. **Pass på:** Lær intervallene for mild invitt (6-10 hp) og sterk invitt (11-12 hp). Som åpningshånd skal vi tenke: Hva har jeg vist? Har jeg i øvre sjikt, eller i nedre sjikt av dette? Bruk gjerne støttelappene for poenggrenser for å visualisere.
10. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): Pilkortstokk spill 17-24 markerte finesser
11. **Avslutning:** [Kahoot! 16](#). Benytt sjansen til å snakke om forskjell på åpningsmelding, og svar på makkers åpning.

Dagens tips til assistenter:

Snakk om begrepet «ubegrenset» på mange forskjellige måter.

Avslutning

Husk at hver enkelt rydder meldeboksene sine og stolen sin. Takk for i dag!

1 KQJ10 K74 432 643 93 A1098 QJ107 Q97 654 J532 A965 A5 A872 Q6 K8 KJ1082	2 J532 654 A5 A965 K74 AQ108 643 432 Q6 KJ72 KJ1082 K8 A1098 93 Q97 QJ107	3 A1087 962 9732 KJ 93 AQ43 AJ Q8542 642 KJ1085 Q64 A9 KQJ5 7 K1085 10763
4 KQJ3 93 Q9854 AJ 7 KQJ5 10763 K1085 962 A1087 KJ 9732 A10854 642 A2 Q64	5 KQJ10 K74 432 643 93 A1098 QJ107 987 654 J532 9865 A5 A872 Q6 AK KQJ102	6 654 QJ1063 A5 965 AQJ8 K74 643 A32 K1072 2 KQJ108 K84 93 A985 972 QJ107
7 962 9732 10876 KJ AQ43 AJ 93 Q8542 KJ1085 Q64 A42 A9 7 K1085 KQJ5 10763	8 KQ32 93 Q9854 AJ 7 J654 10763 K1085 J96 A1087 KJ 9732 A10854 KQ2 A2 Q64	

Nord giver
Ingen i sonen

		^a K Q J 10	
		© K 7 4	
		.. 4 3 2	
		§ 6 4 3	
^a 9 3			^a 6 5 4
© A 10 9 8			© J 5 3 2
.. Q J 10 7			.. A 9 6 5
§ Q 9 7			§ A 5
		^a A 8 7 2	
		© Q 6	
		.. K 8	
		§ K J 10 8 2	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
	Pass	Pass	1 §
Pass	1 ^a	Pass	2 ^a
Pass rundt			

Verken Nord eller Øst har over 12 honnørpoeng og innleder med pass. Syd har 13 honnørpoeng og vil åpne meldingene. Syd åpner i sin lengste farge, 1 §.

Nord har passet først, men det betyr ikke at Nord må si pass denne gangen. Tvert i mot, med 6 honnørpoeng eller mer anbefaler vi å melde, for vi må ta høyde for at Syd kan ha veldig gode kort, og at vi kan ha utgang.

Nord foreslår sin 4-kortsfarge, 1 ^a. Det viser 4+ kort i ^a og 6+ honnørpoeng.

Når Nord foreslår en ny farge er det i utgangspunktet det vi kaller en åpen melding, en melding som er ubegrenset i styrke. Her er imidlertid Nord begrenset oppad til 11 honnørpoeng, siden Nord har passet i åpning.

Syd har 4-kort ^a og støtter til 2 ^a. Når man støtter makker, sier man samtidig nøyaktig hvor sterke kort man har. Laveste støttemelding, her 2 ^a, viser laveste poengintervall, som for åpningshånda er 12-14 honnørpoeng.

Spill 2

Øst giver
N-S i sonen

		^a J 5 3 2	
		© 6 5 4	
		.. A 5	
		§ A 9 6 5	
^a K 7 4			^a Q 6
© A Q 10 8			© K J 7 2
.. 6 4 3			.. K J 10 8 2
§ 4 3 2			§ K 8
		^a A 10 9 8	
		© 9 3	
		.. Q 9 7	
		§ Q J 10 7	
Vest	Nord	Øst	Syd
		1 ..	Pass
1 ©	Pass	2 ©	Pass rundt

Øst har 13 honnørpoeng og vil åpne meldingene. Øst åpner i sin lengste farge, 1 .. .

Vest har 9 honnørpoeng. Med minst 6 honnørpoeng vil vi melde når makker har åpnet. Vest foreslår sin 4-kortsfarge, 1 ©. Det viser 4+ kort i © og 6+ honnørpoeng. Meldingen sier *minst* 6 honnørpoeng, det vil si at den har en minste verdi, men er ubegrenset oppover.

Siden Vest har meldt en åpen melding, en melding som er ubegrenset oppad, så skal Øst melde en gang til for å holde samtalen med makker i gang.

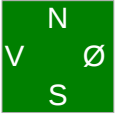
Det første vi ser etter, er om vi har støtte til makker. Har Øst støtte til Vests hjerter?

Ja, Øst har 4-kort ©, og det er akkurat det vi trenger for å støtte når makker viser 4-kort i fargen, siden vi da har 8 kort sammen. Når man støtter makker, sier man samtidig nøyaktig hvor sterke kort man har. Laveste støttemelding, her 2 ©, viser laveste poengintervall, som for åpningshånda er 12-14 honnørpoeng. 2 © er en perfekt beskrivelse av hånda til Øst.

Øst-Vest har blitt enige om trumfen. Nå gjelder det å finne ut hvor høyt de tør å melde. Vest har 9 honnørpoeng. Makker har maksimalt 14. Så i beste fall har de 23 honnørpoeng sammen. Det holder normalt ikke til å melde utgang. Da er det bare å stoppe så lavt som mulig, før vi kommer så høyt at vi risikerer å gå beit.

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

	^a A 10 8 7	
	♥ 9 6 2	
	♦ 9 7 3 2	
	§ K J	
^a 9 3		^a 6 4 2
♥ A Q 4 3		♥ K J 10 8 5
♦ A J		♦ Q 6 4
§ Q 8 5 4 2		§ A 9
	^a K Q J 5	
	♥ 7	
	♦ K 10 8 5	
	§ 10 7 6 3	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>
		<i>Syd</i>
		Pass
1 §	Pass	1 ♥
2 ♥	Pass rundt	Pass

Vest åpner i sin lengste farge, 1 §. Kløver passer ikke så godt for Øst, men Øst kan rolig foreslå sin egen farge, hjerter, 1 ♥.

Vest må nå svare på makkers spørsmål: "Passer det med hjerter?"

Hjerter passer fint, og med 13 honnørpoeng som bare er ett mer enn Vest har lovet med åpningsmeldingen, skal Vest støtte ett trinn, 2 ♥. Øst har fine kort, men 10 honnørpoeng mot makkers potensielle 14 honnørpoeng blir for spedt. Kontrakten blir 2 ♥

Spill 4

Vest giver
Alle i sonen

	^a K Q J 3	
	© 9 3	
	•• Q 9 8 5 4	
	§ A J	
^a 7		^a 9 6 2
© K Q J 5		© A 10 8 7
•• 10 7 6 3		•• K J
§ K 10 8 5		§ 9 7 3 2
	^a A 10 8 5 4	
	© 6 4 2	
	•• A 2	
	§ Q 6 4	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>
Pass	1 ••	Pass
Pass	2 ^a	Pass rundt
		<i>Syd</i>
		1 ^a

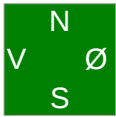
Nord åpner i sin lengste farge, 1 ••. Kløver passer ikke så godt for Syd, som foreslår sin egen farge, spar, 1 ^a.

Nord må nå svare på makkers spørsmål: "Passer det med spar?"

Spar passer fint, og med 13 honnørpoeng som bare er ett mer enn Nord har lovet med åpningsmeldingen, skal Nord støtte ett trinn, 2 ^a. Det viser nøyaktig 12-14 honnørpoeng og 4-kort i støtte i spar. Syd bruker Trappa og ser at 24 honnørpoeng (som er det meste de kan ha til sammen) normalt er for lite til å greie 10 stikk, og passer derfor.

Spill 5

Nord giver
N-S i sonen

	^a K Q J 10	
	© K 7 4	
	.. 4 3 2	
	§ 6 4 3	
^a 9 3		^a 6 5 4
© A 10 9 8		© J 5 3 2
.. Q J 10 7		.. 9 8 6 5
§ 9 8 7		§ A 5
	^a A 8 7 2	
	© Q 6	
	.. A K	
	§ K Q J 10 2	
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>
	Pass	Pass
Pass	1 ^a	Pass
Pass rundt		

Verken Nord eller Øst har over 12 honnørpoeng og innleder med pass. Oi! Så mange honnørpoeng Syd har! Men det er ingen grunn til å avvike fra reglene vi har lært, om at man skal åpne på 1-trinnet i sin lengste farge. Syd åpner på 1-trinnet i sin lengste farge, 1 §.

Nord har passet først, men det betyr ikke at Nord må si pass denne gangen. Tvert i mot, med 6 honnørpoeng eller mer anbefaler vi å melde, for vi må ta høyde for at Syd kan ha veldig gode kort, og at vi kan ha utgang.

Nord foreslår sin 4-kortsfarge, 1 ^a. Det viser 4+ kort i ^a og 6+ honnørpoeng.

Når Nord foreslår en ny farge er det i utgangspunktet det vi kaller en åpen melding, en melding som er ubegrenset i styrke. Her er imidlertid Nord begrenset oppad til 11 honnørpoeng, siden Nord har passet i åpning.

Syd har 4-kort ^a og vet om sine 19 honnørpoeng + minst 6 hos makker = 25. Men det er vi verste fall. Her er det lov å gamble på utgang, 4 ^a.

Spill 6

Øst giver
Ø-V i sonen

	^a 6 5 4		
	© Q J 10 6 3		
	•• A 5		
	§ 9 6 5		
^a A Q J 8		^a K 10 7 2	
© K 7 4		© 2	
•• 6 4 3		•• K Q J 10 8	
§ A 3 2		§ K 8 4	
	^a 9 3		
	© A 9 8 5		
	•• 9 7 2		
	§ Q J 10 7		
Vest	Nord	Øst	Syd
		1 ••	Pass
1 ^a	Pass	2 ^a	Pass
4 ^a	Pass rundt		

Øst har 12 honnørpoeng og vil åpne meldingene. Øst åpner i sin lengste farge, 1 ••.

Vest har 9 honnørpoeng. Med minst 6 honnørpoeng vil vi melde når makker har åpnet. Vest foreslår sin 4-kortsfarge, 1 ^a. Det viser 4+ kort i © og 6+ honnørpoeng. Meldingen sier *minst* 6 honnørpoeng, det vil si at den har en minste verdi, men er ubegrenset oppover. Vest trenger ikke å være redd for at makker sier pass.

Siden Vest har meldt ny farge, en åpen melding, en melding som er ubegrenset oppad, så skal Øst melde en gang til for å holde samtalen med makker i gang.

Det første vi ser etter, er om vi har støtte til makker. Kan Øst støtte Vests hjerter?

Ja, Øst har 4-kort ^a, og det er akkurat det vi trenger for å støtte når makker viser 4-kort i fargen, siden vi da har 8 kort sammen. Når man støtter makker, sier man samtidig nøyaktig hvor sterke kort man har. Laveste støttemelding, her 2 ^a, viser laveste poengintervall, som for åpningshånda er 12-14 honnørpoeng. 2 ^a er en perfekt beskrivelse av hånda til Øst.

Øst-Vest har blitt enige om trumfen. Nå gjelder det å finne ut hvor høyt de tør å melde. Vest har 14 honnørpoeng. Makker har minst 1. I verste fall har de 26 honnørpoeng sammen. Selv det holder til å melde utgang! Da er det bare å klynke til med 4 ^a.

Spill 7

Syd giver
Alle i sonen

		^a 9 6 2		
		© 9 7 3 2		
		.. 10 8 7 6		
		§ K J		
^a A Q 4 3				^a K J 10 8 5
© A J				© Q 6 4
.. 9 3				.. A 4 2
§ Q 8 5 4 2				§ A 9
		^a 7		
		© K 10 8 5		
		.. K Q J 5		
		§ 10 7 6 3		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	
			Pass	
1 §	Pass	1 ^a	Pass	
2 ^a	Pass	4 ^a	Pass rundt	

Vest åpner i sin lengste farge, 1 §. Kløver passer ikke så godt for Øst, men Øst kan rolig foreslå sin egen farge, spar, 1 ^a. Selv om Øst allerede vet at makkerparet har minst 26 honnørpoeng (og med det nok til å melde utgang), så kan Øst melde stille og rolig 1 ^a. Den meldingen er krav, det vil si at makker må svare på spørsmålet.

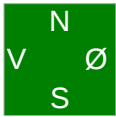
Vest må nå svare på makkers spørsmål: "Passer det med spar?"

Sparpasser fint, og med 13 honnørpoeng som bare er ett mer enn Vest har lovet med åpningsmeldingen, skal Vest støtte ett trinn, 2 ^a.

Det passet perfekt for Øst. Nå vet Øst to ting: Vi har minst ni spar sammen og kan ha spar som trumf, og vi har minst $12 + 14 = 26$ honnørpoeng sammen. Det holder til å melde utgang. Øst er den eneste som vet dette, så det er Øst som må ta ansvar og melde utgang, 4 ^a.

Spill 8

Vest giver
Ingen i sonen

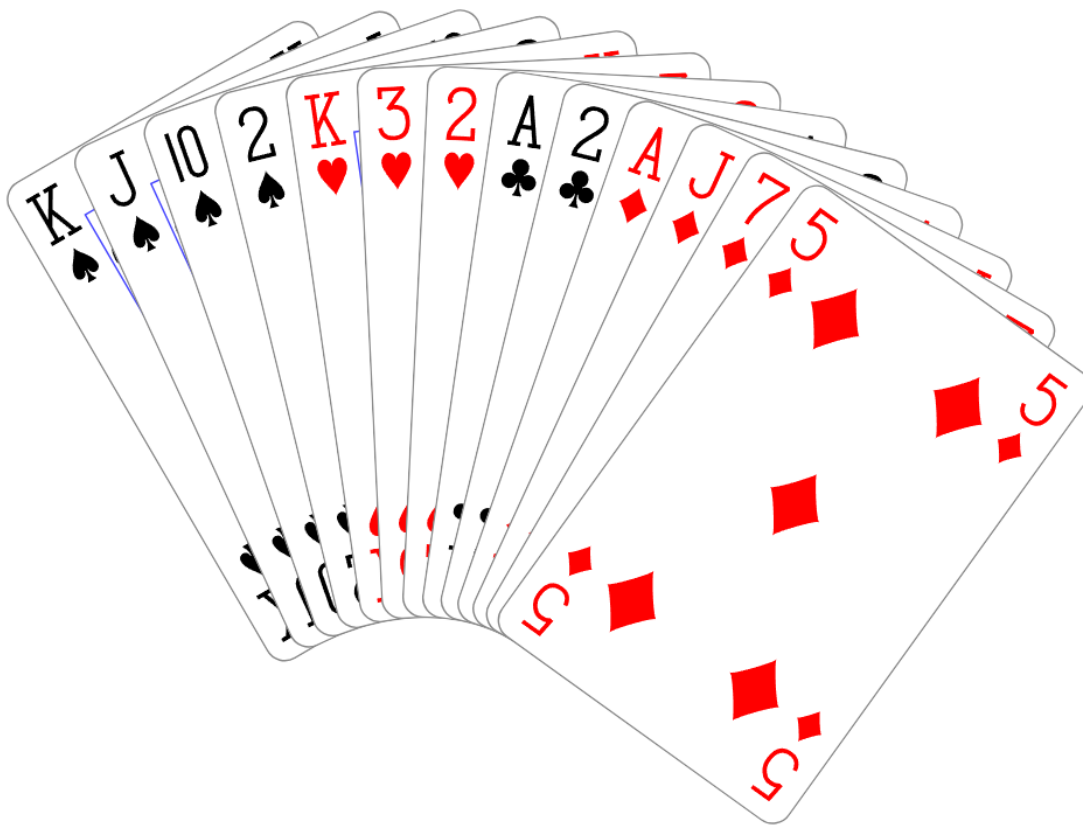
	^a K Q 3 2		
	© 9 3		
	.. Q 9 8 5 4		
	§ A J		
^a 7		^a J 9 6	
© J 6 5 4		© A 10 8 7	
.. 10 7 6 3		.. K J	
§ K 10 8 5		§ 9 7 3 2	
	^a A 10 8 5 4		
	© K Q 2		
	.. A 2		
	§ Q 6 4		
<i>Vest</i>	<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>
Pass	1 ..	Pass	1 ^a
Pass	2 ^a	Pass	4 ^a
Pass rundt			

Nord åpner i sin lengste farge, 1 .. . Ruter passer ikke så godt for Syd, som foreslår sin egen farge, spar, 1 ^a .

Nord må nå svare på makkers spørsmål: "Passer det med spar?"

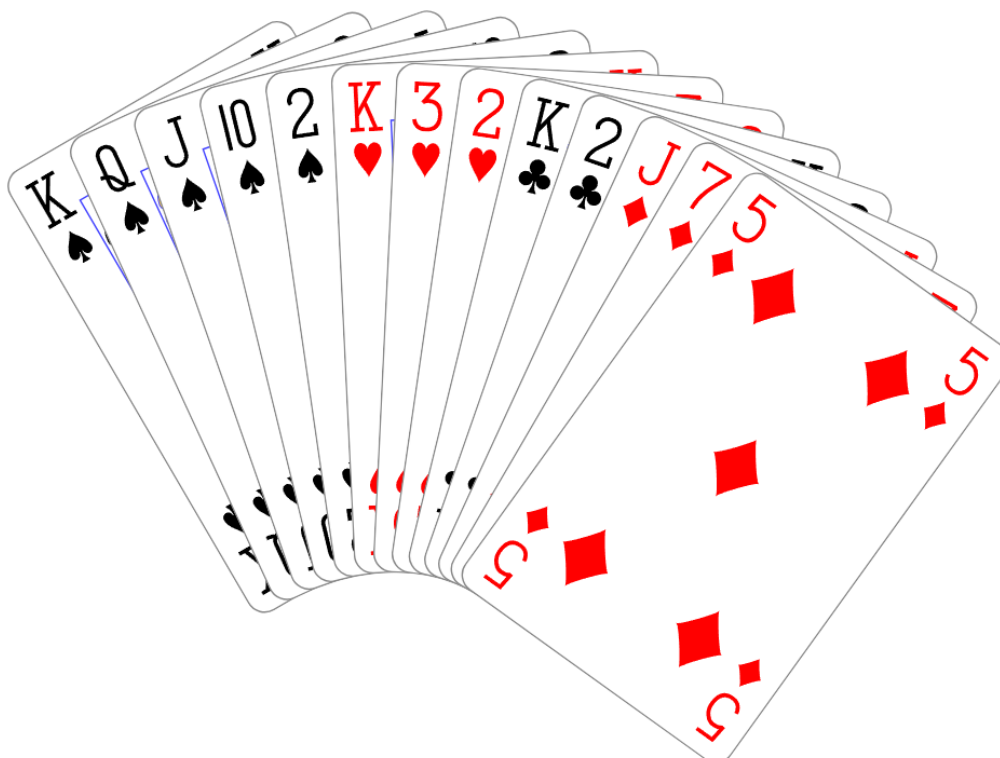
Spar passer fint, og med 12 honnørpoeng, nøyaktig det Nord har lovet med åpningsmeldingen, skal Nord støtte ett trinn, 2 ^a . Det viser 12-14 honnørpoeng og 4-kort i støtte i spar.

Syd bruker Trappa og ser at Syds 15 honnørpoeng + makkers 12 honnørpoeng = 27, som normalt holder til å ta 10 stikk. Syd tar sjensen på å melde utgang, 4 ^a .



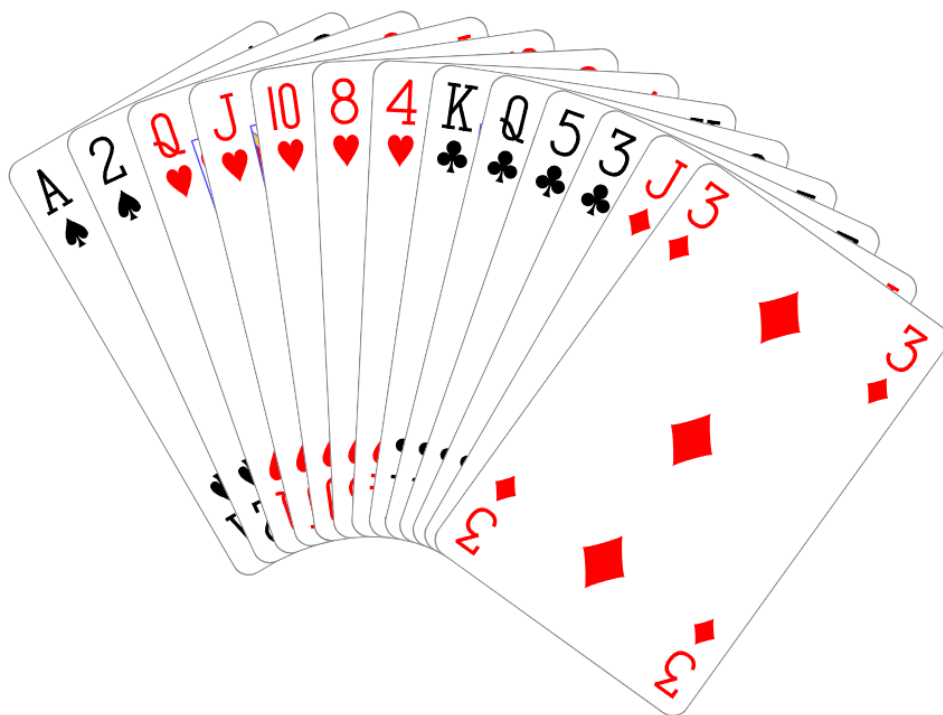
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



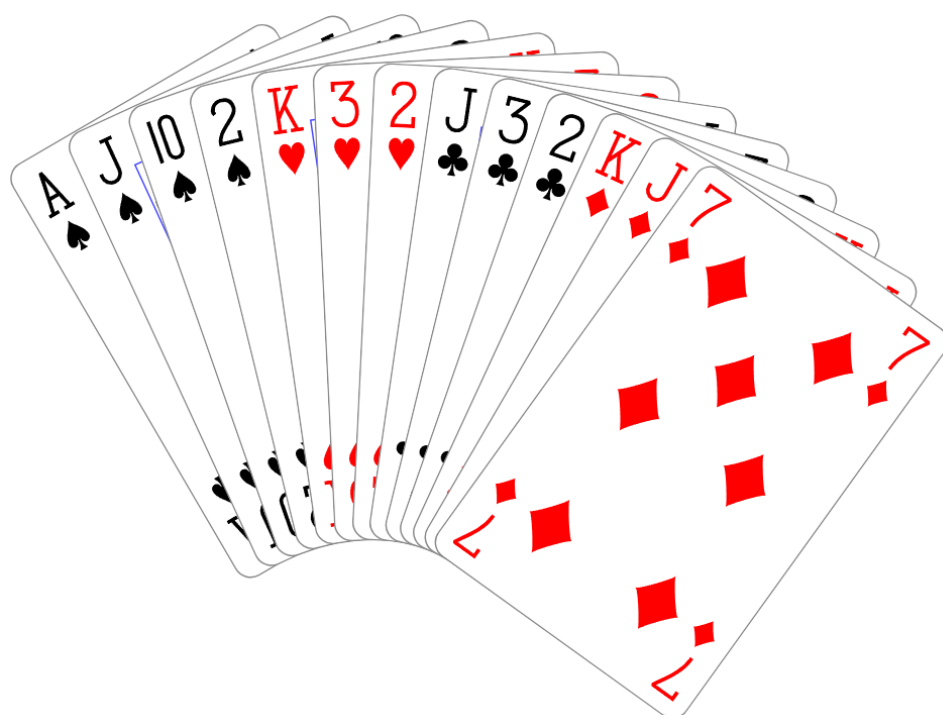
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



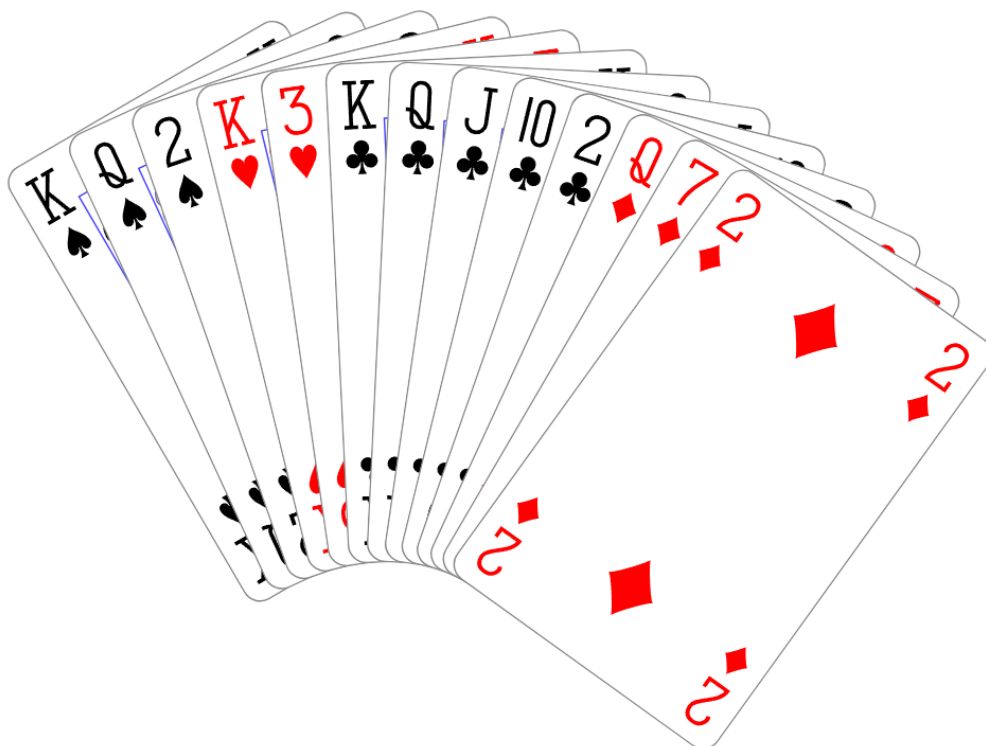
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



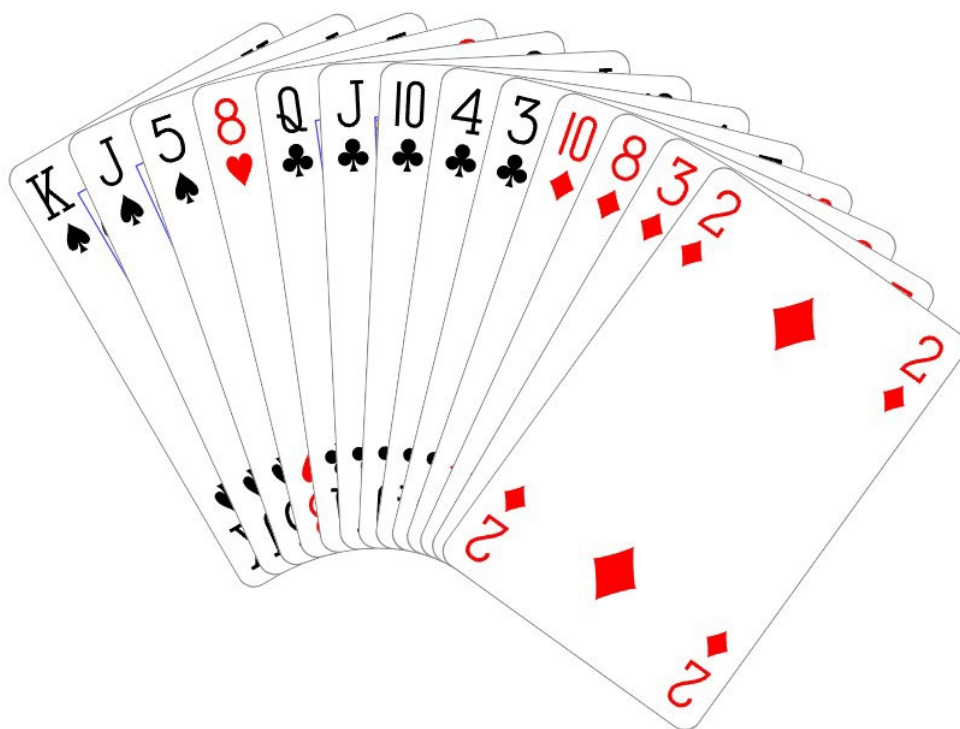
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



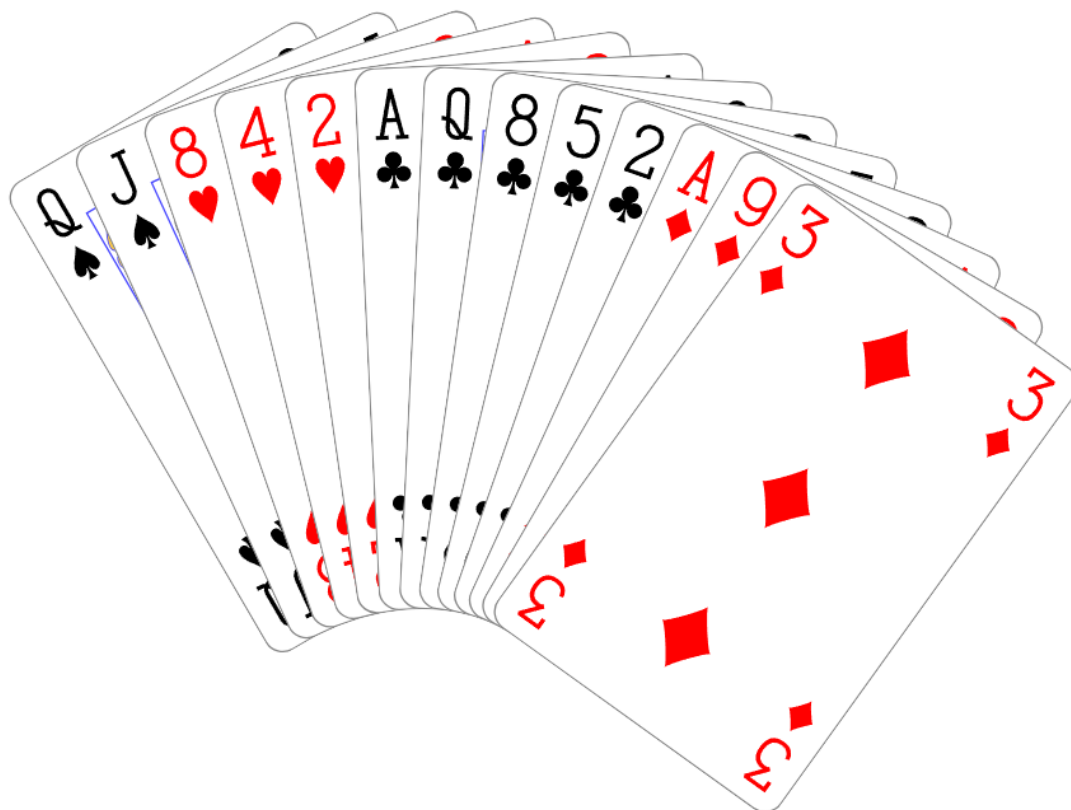
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



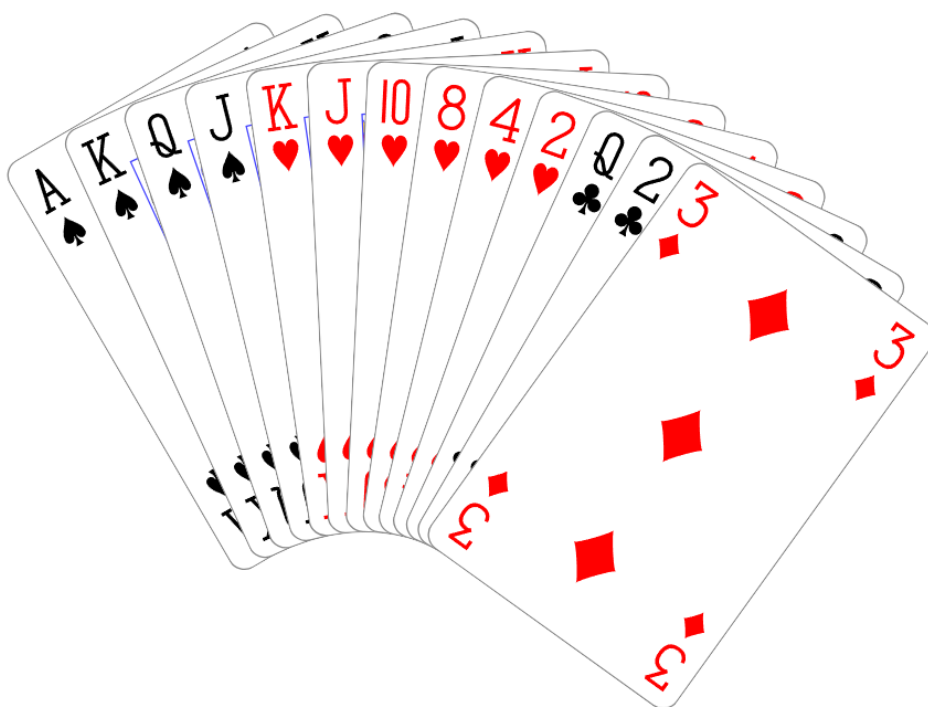
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



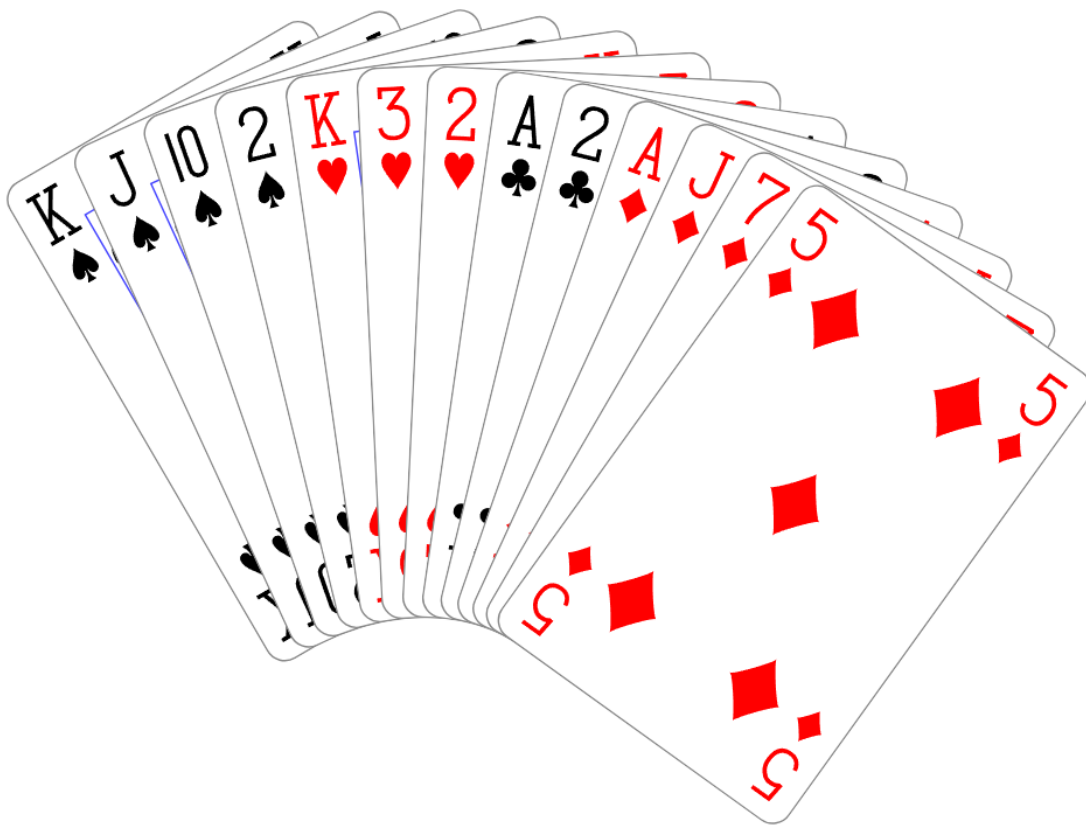
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



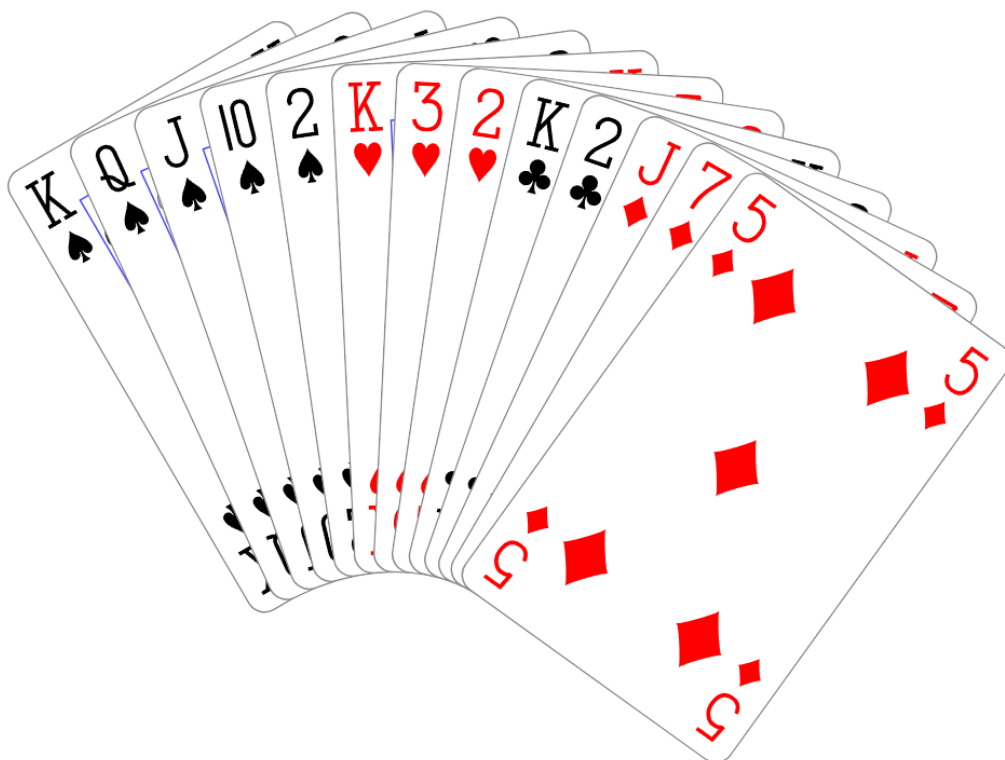
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



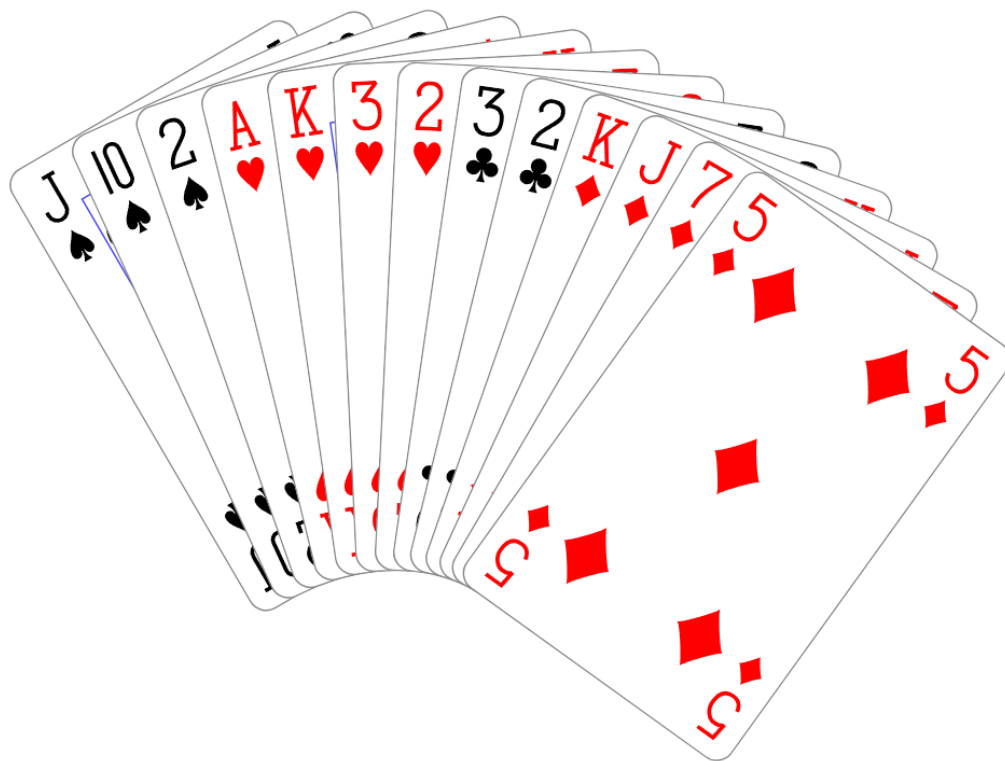
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



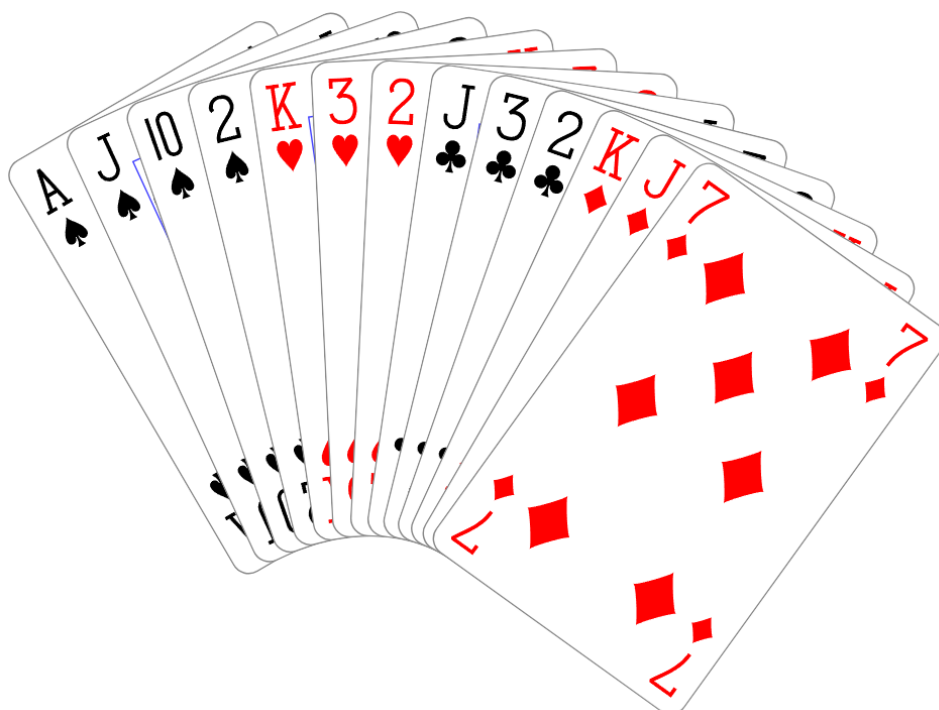
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



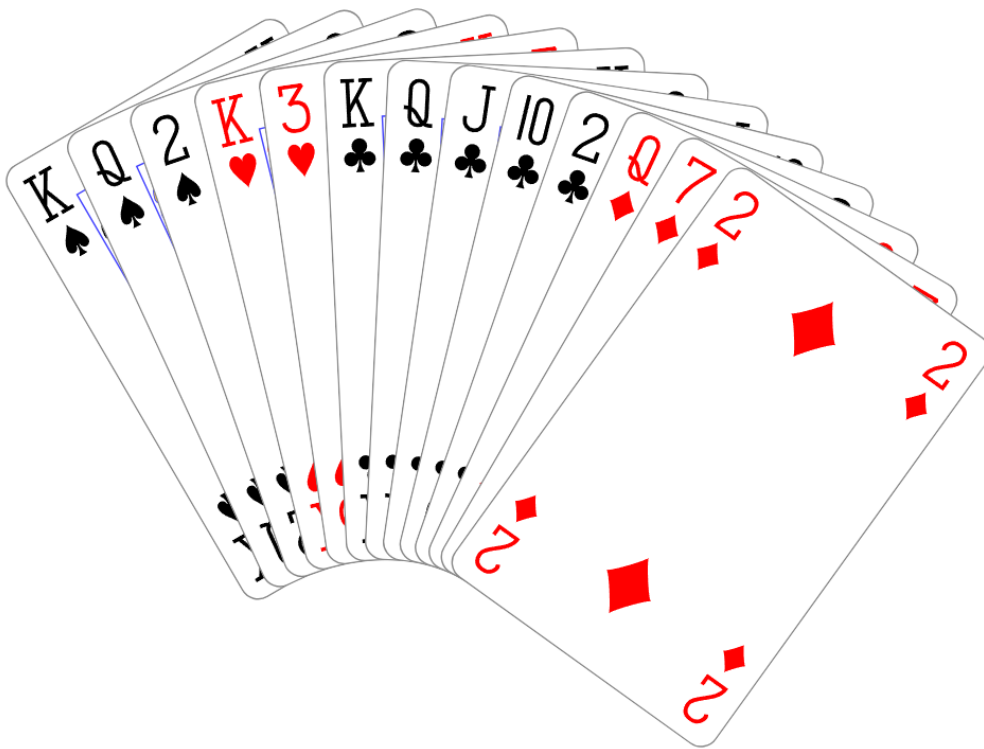
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



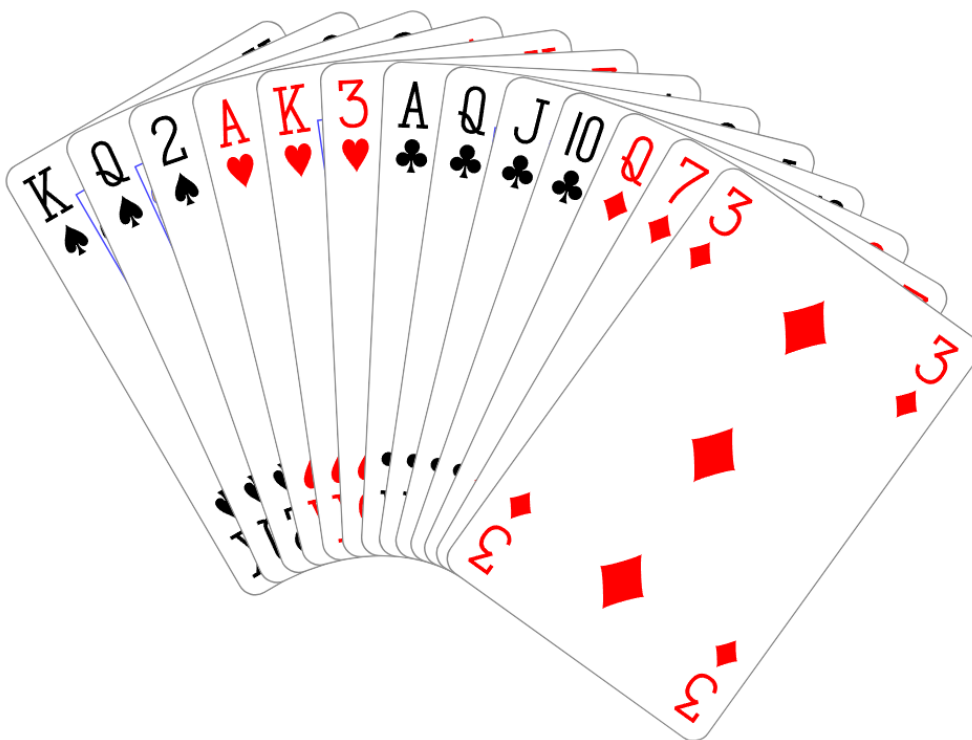
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



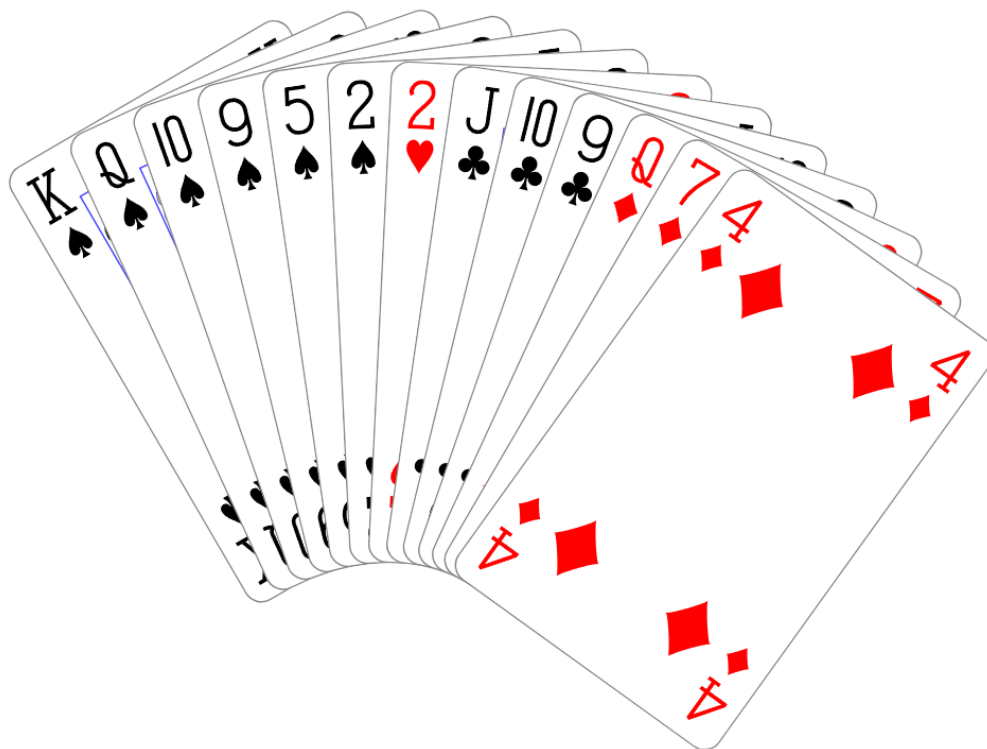
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



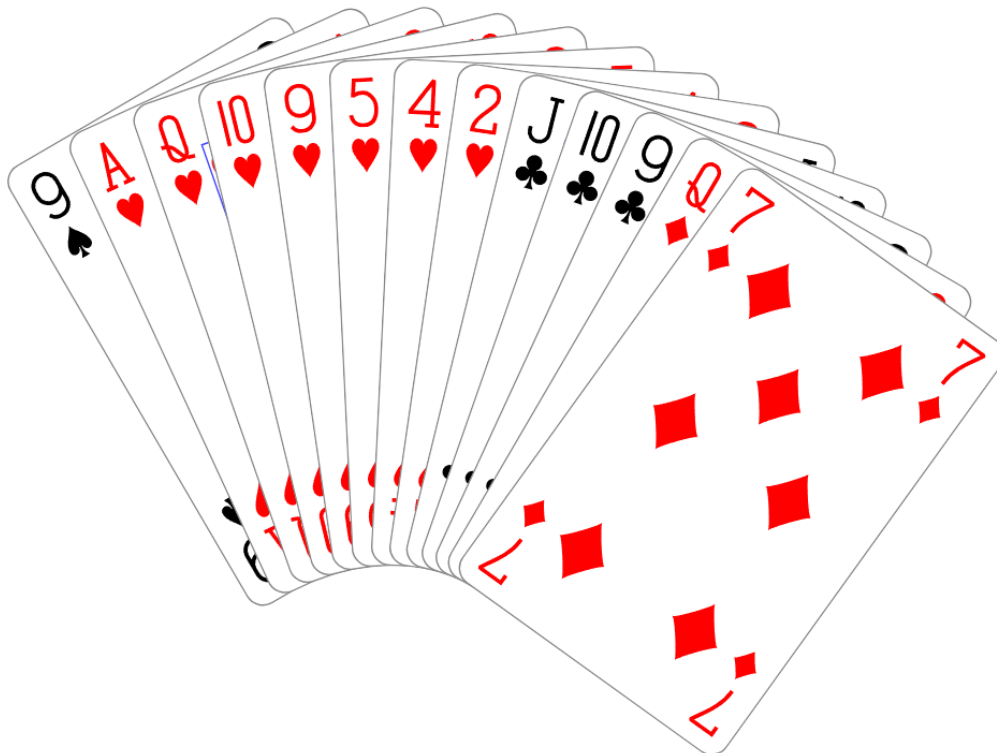
Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



Antall honnørpoeng:.....

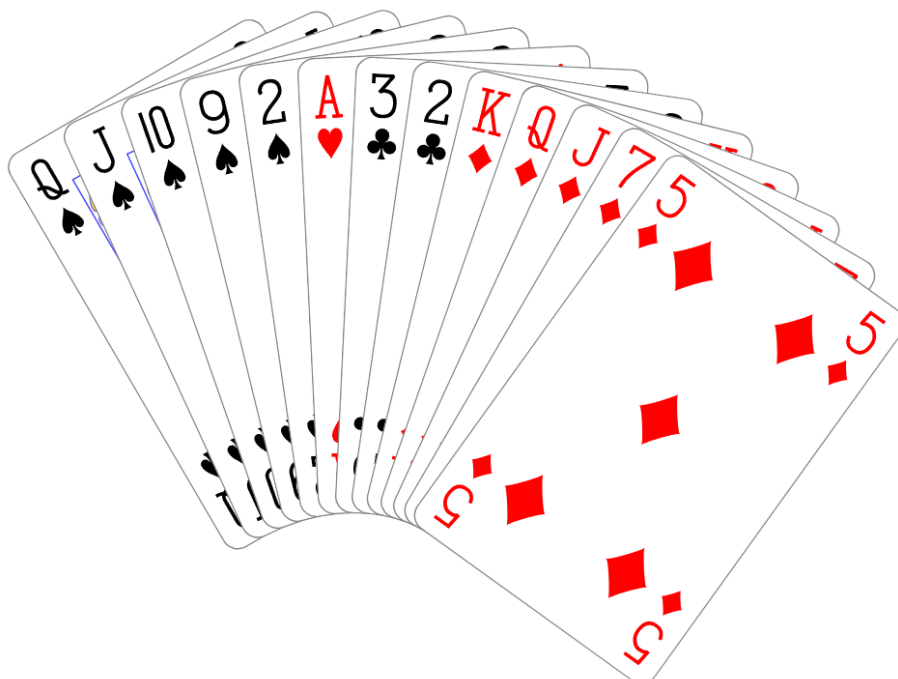
Åpningsmelding:



Antall honnørpoeng:.....

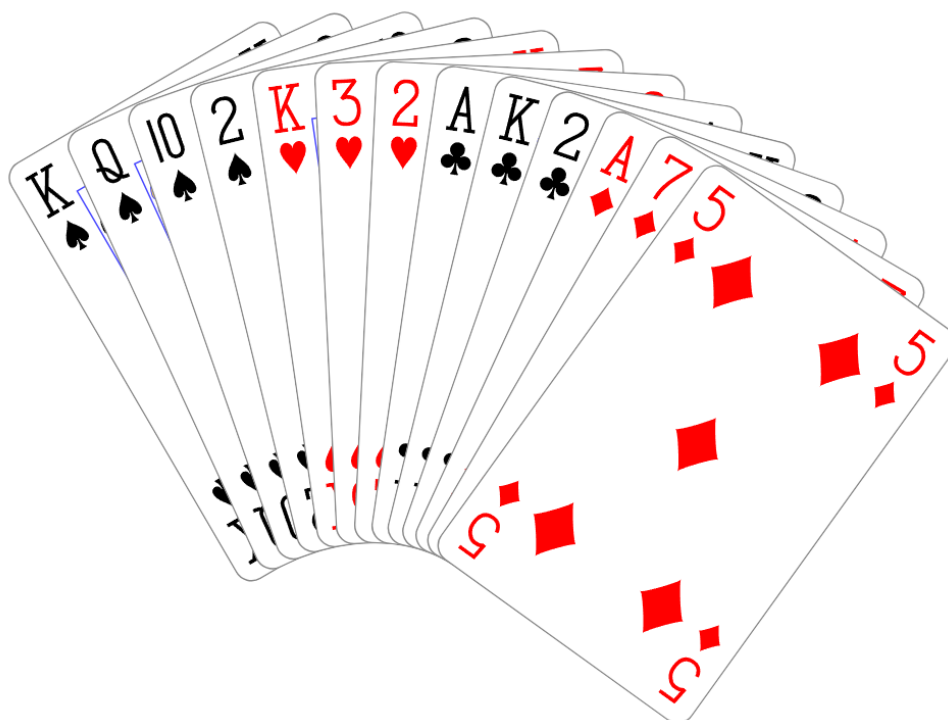
Åpningsmelding:

Ekstraoppgaver:



Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



Antall honnørpoeng:.....

Åpningsmelding:



Meny

Skolebridge



HVA SLAGS MAT?

Enkel, sunn og bærekraftig mat som gir grunnlag for god helse. Barna skal ikke spise seg mette, dette er et lite mellommåltid.

Frukt og grønt, melkeprodukter uten sukker, grove kornprodukter.

BUDSJETT

Budsjettet er 15 kroner pr. elev pr. gang. Vi anbefaler å få en konto hos en butikk i nærheten slik at dere kan motta faktura.

EKSEMPLER

- SKÅL MED OPPSKÅRET FRUKT
- ET HALVT GROVT RUNDSTYKKE MED OST OG SKINKE
- YOGHURT MED MUSLI
- GROV PIZZABOLLE
- GROV "MIDDAGSMUFFINS"

HYGIENE

Jobb rent når du tilbereder maten. Sørg for at barna vasker hendene før og etter mat. Dette kan i nøden løses med en våtserviett.

